

Plickers : l'utiliser en classe de SES

Durant l'année 2016-2017, j'ai expérimenté Plickers en classe de Sciences économiques. L'utilisation est très simple et le bénéfice incroyablement élevé. Voici une fiche de synthèse basée sur mon expérience spécifique en SES.

1. **Description** : Plickers.com est une plateforme en ligne permettant de réaliser, avec de simples codes en papier, des sortes de QCM à l'oral, en faisant participer toute la classe.

La question (que vous avez créée) s'affiche au tableau, avec les 4 réponses possibles. Chaque élève possède une sorte de QR-code personnel de grande taille (A4) qui peut être orienté selon quatre positions (A B C D), en fonction de la réponse souhaitée. Le professeur scanne la classe avec l'ensemble des réponses, et les résultats s'affichent au tableau.

2. Avantages :

- **Gain de temps** : les résultats sont immédiats. Plus de papier, plus de photocopies, plus de correction. Les résultats sont même saisis automatiquement et les moyennes calculées.
- **Transparence** : Vous pouvez afficher les résultats à vos élèves. Pas de surprise, pas de contestation.
- **Visualisation** : les résultats peuvent être consultés (et projetés) pour n'importe quelle période, avec le détail synoptique de chaque évaluation, élève, et même question. Cela offre un outil intéressant pour avoir une dimension comparative et qualitative.
- **Implication** : Plickers crée une dynamique très différente des autres types d'évaluation, une sorte de « challenge » individuel et collectif qui peut contribuer à l'implication.
- **Dédramatisation** des évaluations : cela vous permet de multiplier très facilement les évaluations, les rendant plus habituelles.

Note : En termes statistiques, un élève répondant au hasard à 1 chance sur 4 de répondre juste (puisque'il y a 4 questions). En moyenne, il aura donc autour de 5/20 (25 %) de réponses justes s'il répond au hasard.

3. Intérêt en cours de SES :

- **Permettre à beaucoup plus d'élèves de participer:** en début de cours par exemple, il est possible de vérifier certains acquis au niveau de toute la classe par quelques questions. Même les timides participent. Et cela vous permet bien sûr d'attribuer automatiquement une note (sur 2 questions, le % sera donc compris entre 0 – 50 % et 100 %)
- **Vérifier facilement des connaissances :** Lors d'un TD autonome, par exemple impliquant la collecte des données factuelles (comme sur certaines séquences de « [Apprendre avec l'INSEE](#) »), vous pouvez annoncer que les connaissances seront contrôlées avec Plickers et prévoir une série de questions sur les données clefs. Cela vous permet à la fois de créer une « motivation » et d'inclure très facilement le travail de TD dans votre évaluation
- **Evaluer facilement des compétences :** il est tout à fait possible d'évaluer des compétences, et pas seulement des connaissances. Par exemple pour la compétence « être capable de distinguer un marché concret d'un marché abstrait », on poserait la question, « Parmi ces marchés, lequel n'est PAS un marché concret ». De plus, les questions peuvent s'articuler logiquement et offrir une chance de correction ou de confirmation. Par exemple, on poserait ensuite la question « Un marché abstrait est... », répondant en creux à l'explication donnée à l'oral lors de la correction précédente.
- **L'utiliser comme « ossature » du cours :** que vous comptabilisiez la note obtenue ou pas, l'interaction créée par Plickers peut être utilisée pour capter l'attention. L'intérêt réside dans la phase de correction orale, après la réponse qui donne généralement lieu à des discussions d'autant plus intéressées que la note est en cours de production et que chacun se jauge. Cela revient à créer une interaction différente du cours dialoguée, sur le modèle du « jeu télévisé », mais qui, dans le fond, avec l'articulation adéquate des réponses, revient au même.

4. Combinaisons avec les cours inversés:

Ces remarques sont tirées de mes expériences durant l'année 2016-2017. J'ai utilisé Plickers en complément des TD à partir de données de l'INSEE, de jeux didactiques et des cours inversés. J'ai déjà mentionné les

TD. Pour ce qui est des jeux didactiques, notamment sur le marché en classe de seconde, la phase de diffusion de vidéo des cours inversée est remplacée par une expérience de simulation. Le cours inversé (consistant en un guide pour l'explicitation de l'expérience), Plickers est utilisé pour effectuer une évaluation « formative » des concepts clefs explorés (au passage, Plickers peut d'ailleurs être utilisé largement pour toutes les activités impliquant des votes dans la classe).

- De même, pour certaines séquences des cours inversés en classes de seconde, surtout en fin d'année, j'ai remplacé les synthèses, difficiles à réaliser et consommatrices de temps, par des évaluations sous Plickers.

5. Mise en place :

Voir aussi les tutoriel youtube réalisés par des professeurs des écoles

<https://www.youtube.com/watch?v=pmtaQtoUWfE>

- La mise en place de votre « Plickers » est gratuite (jusqu'ici) et très simple
- Rendez-vous site le site [Plickers](#) et créez un compte.
- Téléchargez un échantillon de « cartes » A4 et imprimez celles numérotées de 1 à 32 (à moins que vous n'ayez davantage d'élèves par classe)
- Pour chaque classe, photocopiez celles correspondants au nombre d'élèves (par exemple, si vous avez 27 élèves dans cette classe, photocopiez les cartes 1 à 27) , en prenant soin de mettre le contraste au maximum imprimez 2 ou 3 sets complémentaires au cas où (pour ceux qui vont « oublier » leurs cartes).
- (optionnel) Plastifiez chaque carte en « mat ». Vous n'aurez ainsi plus à les photocopier en début d'année et elles ne se dégraderont pas au cours de l'année (hormis les inévitables pertes). De plus, leur rigidité et leur opacité les rendront plus efficaces.
- Télécharger la liste de vos élèves par classe (format texte sur le logiciel de vie scolaire tel que Pronote)
- Dans l'application Plickers, créez chaque classe et copiez-collez les noms des élèves (en un seul clic). Enregistrez, et vous voyez qu'à chaque nom, par ordre alphabétique a été attribué à un code.

- Installez l'application sur votre téléphone
- Vous aurez besoin d'un accès internet sur le PC de votre classe (normalement, il y en a un) et d'un accès 3G (ou un accès WiFi sur hotspot) sur le téléphone/tablette que vous utilisez pour scanner (cela consomme très peu de données)
- Il vous faut maintenant distribuer

6. Première utilisation dans votre classe :

La première utilisation requiert certaines explications. Le mieux est encore de les donner tout en testant avec vos élèves.

- Projetez la liste des codes/élève sous Plickers au tableau
- Expliquez que chaque élève possède un « code bizarroïde » personnel, avec un numéro projeté au tableau. Ce numéro est imprimé sur le code, pour être sûr que c'est bien votre code.
- Distribuez et dites-leur de l'avoir toujours avec eux
- Créez /projetez une question « Quelle est votre humeur aujourd'hui ? », en affectant à chacune des 4 réponses une « humeur d'aujourd'hui (A :youpi ! 😊 / B : ça va :-| / C :mouais-bof :-/ / D : grumph ☹) et affichez-la.
- Montrez que le code possède sur chaque côté une lettre (ABCD). Expliquez que pour répondre ils doivent placer le code devant eux de façon à ce que la lettre soit lisible, puis retourner le code vers le professeur.
- Scannez. Demandez-leur de mettre la carte bien droite, d'éviter les taches d'ombre ou de lumière et la grosse tête de leur voisin de devant. Faites-leur remarquer qu'ils peuvent baisser leur code lorsqu'ils apparaissent scannés au tableau (ou lorsque vous les voyez scannés, même s'ils ne sont pas encore transmis)
- Vérifier que tout le monde a répondu conformément à ses souhaits et expliquez à nouveau.
- Il peut être difficile, avec certaines classes, d'obtenir que chacun réponde individuellement sans « copier ». Je pense que le gain de la « triche » est faible, voire nul. Néanmoins, il est important de faire respecter les « règles du jeu », et de contenir les chuchoteries. La phase de discussion après la réponse peut servir à relâcher la tension et à obtenir, en échange, un comportement adéquat. Au pire, préparez des « cartons jaunes/rouges » (des post-its autocollants) et menacez-les d'éliminer

leurs 2 ou 4 de leurs bonnes réponses en cas de carton rouge. Ça devrait régler le problème.

7. Saisir les notes dans le bulletin :

Il est très facile de transférer les notes des évaluations sur Pronote. Voici le procédé le plus simple que j'utilise.

- Prenez la date d'évaluation correspondant au trimestre. Plickers vous donne, pour chaque élève, son 100 % de réussite. Vous pouvez rentrer directement ces notes sur 100 sous Pronote (au lieu d'une note sur 20), avec le coefficient que vous aurez défini (par exemple, correspondant au nombre d'évaluations).
- En conseil, il est possible (au cas où l'on s'étonne que vous n'ayez qu' « une seule note ») de projeter le détail, non seulement sur chaque évaluation, mais sur chaque question. Cela permet, au-delà de la « note », d'avoir un aperçu rapide des champs de compétences acquises par la classe ou l'élève et des difficultés rencontrées.

Compte rendu réalisé par Philippe Dapelo

[Contact sur sa mèl professionnelle](#)