

NOTE DE BENCHMARKING - COMMENT RENDRE UN QUIZ INTERACTIF ?

La présente note a vocation à rechercher et à analyser différentes formes de quiz déclinables dans un format interactif.

Au terme d'une présentation encadrée par un animateur (expert ou formé), les participants seront invités à compléter un quiz de connaissances. Après chaque question, l'animateur donne la solution et répond aux questions des participants.

1. LES POSSIBILITES D'ORGANISATION DU QUIZ

➤ SAISIE SUR PAPIER :

Les questions et propositions de réponses sont projetées à l'écran. Les participants inscrivent leur(s) réponse(s) sur papier.

+	-
Le matériel engagé est peu couteux	Préalablement à l'analyse des résultats, une saisie de tous les bulletins papiers doit être effectuée sur ordinateur
Dispositif simple et rapide à mettre en œuvre, nécessite peu d'organisation préalable	Solution peu récréative et peu ergonomique pour les participants

➤ SAISIE SUR BOITIER :

A l'instar de ce qui est utilisé lors des examens au Code de la route, cette possibilité se présente sous la forme d'un boitier de vote à partir duquel le participant peut directement répondre à la question posée. Les réponses sont immédiatement transmises sur une plateforme ou un logiciel qui stocke et enregistre les résultats de chaque participant.

+	-
Boitiers réutilisables.	Frais d'acquisition/location des boitiers.
Support pratique, moderne, récréatif et ergonomique	Vérifier régulièrement le niveau de batterie des boitiers (prévoir un stock de piles ou, s'ils sont rechargeables, penser à les mettre en charge).
Enregistrement instantanément des résultats, qui, le cas échéant peuvent être directement être intégrés dans un powerpoint (exemple ici)	

Exemples de liens vers des prestataires :

- <http://www.quizzbox.com/>
- <http://www.easyvote.fr/>
- <https://i-pericles.fr>
- <http://www.hypermaster.fr/>

➤ **SAISIE PAR SUPPORT NUMERIQUE :**

Le quiz est créé sur une page web ou une application spécifique. Les candidats le complète au moyen d'un ordinateur portable, d'une tablette ou d'un smartphone.

Les questions peuvent également être projetée et les réponses données par un support numérique.

⊕	⊖
Quiz rapide à créer.	Nécessite une organisation préalable (création du quiz par l'animateur, téléchargement de l'application par les participants).
Support moderne et récréatif.	Limité aux utilisateurs de smartphone ou nécessite une mise à disposition.
Enregistrement instantané des résultats sur une plateforme en back office.	Nécessite une connexion internet.
Une fois le quiz créé (sur site web ou par application), possibilité de le promouvoir à grande échelle via une communication spécifique (sites web des mairies, EPCI, partenaires du PAPI...).	
L'interface numérique permet d'avoir les corrections dans un format dématérialisé avec des liens renvoyant le participant vers des sites/documents lui permettant d'en savoir plus sur des thématiques souhaitées.	

2. EXEMPLES DE QUIZ INTERACTIF

De nombreuses applications ou interfaces existent pour créer et gérer un quiz interactif. Celles qui nous paraissent les plus pertinentes sont présentées ci-dessous :

➤ **Socrative (<https://www.socrative.com/>):**

Socrative est une application web en anglais permettant de sonder ou de vérifier les connaissances d'un auditoire en temps réel via leurs dispositifs numériques (PC, tablette ou smartphone). Il s'agit d'un système essentiellement utilisé pour les professeurs et élèves dont chacun dispose de sa propre interface.

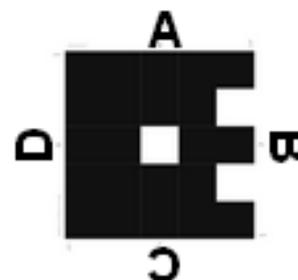
⊕	⊖
Système récréatif	Chaque participant doit disposer d'un dispositif numérique
Fonctionne sous IOS et Android	Une connexion internet est requise
Enregistrement instantané des résultats sur une plateforme en back office.	Nécessite une connexion internet.
Les réponses peuvent être anonymes ou nominatives	Application payante pour profiter pleinement de ses fonctionnalités (60\$ par an)
Export des résultats à la demande	

Un tutoriel existe en français : <http://reseaucfer.ca/wp-content/uploads/2016/08/socrative-tutoriel.pdf>

➤ **Plickers (<https://www.plickers.com/>) :**

Plickers est un outil simple et puissant qui permet aux enseignants de recueillir des données d'évaluation formative en temps réel sans avoir besoin d'appareils pour les élèves.

Pour se faire, chaque élève dispose d'une étiquette sur laquelle est imprimé un symbole de type QRcode qu'il présente à l'enseignant. La réponse choisie est déterminée par l'orientation du QRcode (cf. schéma).



L'enseignant équipé d'un appareil de prise de vue connecté à Internet (smartphone ou tablette) balaye la salle. Le système « scanne » en direct les réponses. Instantanément l'application enregistre et affiche les résultats, les statistiques et les graphiques sur le terminal utilisé par l'enseignant.

L'affichage des résultats ainsi que les questions peuvent également être vidéo-projetés en direct via Internet depuis le compte Plickers. Les étiquettes sont imprimables gratuitement et directement en ligne.

+	-
Application gratuite	Application exclusivement en anglais
Application simple d'utilisation et intuitive	Une connexion internet est requise pour l'animateur
Les réponses peuvent être anonymes ou nominatives	Création d'un compte obligatoire
La lecture des QRcodes se fait par balayage sans prise de vue	Questions fermées uniquement (une seule réponse possible)
Étiquettes réutilisables	Quatre choix de réponse maximum
La préparation des questions en ligne en amont est possible	Une seule réponse par question (pas de réponse multiple)
Possibilité d'ajouter des images aux questions	Appropriation et fonctionnement des étiquettes par les participants
Affichage des réponses en direct à l'écran	
Stockage des réponses pour une exploitation ultérieure	
Fonctionne sous IOS et Androïd	
Création des groupes ou classes en ligne	

Deux tutoriels existent en français :

- https://www.snuipp.fr/system/resources/W1siZiIsIjIwMTcvMTEvMjAvMTIyN2Y5MXAwal90dXRvcmlIbF9wbGlja2Vycy5wZGYiXV0/tutoriel_plickers.pdf
- <http://www.ac-orleans-tours.fr/uploads/media/tutoriel-plickers.pdf>

➤ **Kahoot (<https://create.kahoot.it/>) :**

Kahoot est une application en ligne permettant de générer des QCM interactifs.

L'animateur créé d'abord un compte gratuitement et conçoit le QCM. Chaque participant est invité à jouer en lançant l'application Kahoot (qu'il aura préalablement téléchargée sur son smartphone).

L'animateur lance le quiz. Un numéro d'authentification à 6 chiffres apparaît. Chaque participant tape un nom et le code sur son smartphone ou sa tablette. Le quiz commence alors. Les participants doivent répondre dans un temps limité. Les plus rapides ayant répondu juste marquent plus de points. Les résultats apparaissent après chaque question.

+	-
Application entièrement gratuite	Chaque participant doit disposer d'un dispositif numérique
Système récréatif	Inscription obligatoire sur la plateforme
Application simple et intuitive	Une connexion internet est requise
Fonctionne sous IOS et Androïd	L'interface est uniquement en anglais
Export des résultats à la demande	
Utilisable sur IOS et Android	

Un tutoriel existe en français : <http://www.espe-Inf.fr/IMG/pdf/kahoot.pdf>

Par ailleurs, de nombreux sites internet proposent de créer en ligne des quiz.

En voici une liste non exhaustive :

- <http://www.askabox.fr/>
- <https://quizzyourself.com/>
- <https://www.digilor.fr>
- <https://www.fyrebox.com/fr/>
- <http://www.quizbean.com/>

Remarque : de nombreux sites mettent en avant la gratuité des prestations, or, pour jouir pleinement de l'ensemble de solutions proposées, il est nécessaire de payer un abonnement (mensuel ou annuel) ou une licence.

Conclusion :

Pour conférer au quiz une dimension interactive tout en étant récréatif pour les participants et simple d'utilisation pour l'animateur, le recours aux boîtiers de vote ou aux applications/sites web semble opportun.

Préalablement à l'adhésion d'une solution, il est conseillé de tester l'outil en profitant des périodes d'essais gratuites fréquemment offertes par les prestataires.