Tutoriel pour utiliser l'outil « quizinière » de Canopé

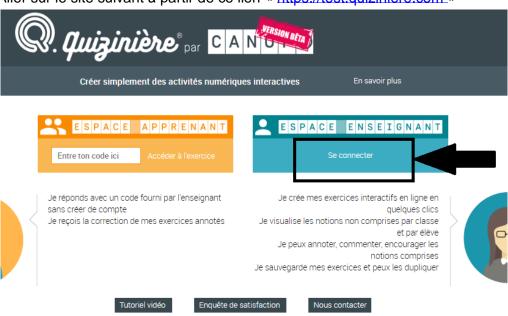
Ce document est conçu pour vous permettre de **comprendre le fonctionnement de l'outil numérique :** Quizinière. À travers les différentes étapes, les points essentiels de la prise en main du logiciel vous seront présentés.

Ce logiciel peut être utilisé pour des applications variées :

- Évaluation des élèves (En classe, à la maison)
- □ Capsule et pédagogie inversée
- ☐ Exercices et Quizz
- Activités Technologiques ou Travaux Pratiques

La Quizinière permet de travailler avec le **numérique** de **manière simple** avec les élèves. ETAPE 1 : INSCRIPTION D'UN ENSEIGNANT

Aller sur le site suivant à partir de ce lien « https://test.quiziniere.com»



Remarque:

Vous pouvez vous inscrire avec votre adresse académique ou encore votre adresse personnelle. Rendez-vous sur votre boite mail pour activer votre compte.

ETAPE 2: CRÉER UN MODÈLE

Un modèle est une activité, exercice ou tout autre document que vous allez créer avec le logiciel.





Tutoriel pour utiliser l'outil « quizinière » de Canopé

• Connectez-vous puis cliquer sur « Accéder à mon espace »









Je réponds avec un code fourni par l'enseignant sans créer de compte

Je reçois la correction de mes exercices annotés

Je crée mes exercices interactifs en ligne en quelques clics Je visualise les notions non comprises par classe et par élève Je peux annoter, commenter, encourager les notions comprises Je sauvegarde mes exercices et peux les dupliquer

Tutoriel vidéo

Enquête de satisfaction

Nous contacter

Puis cliquez sur « accéder à un modèle » en haut à droite

Q Mes modèles d'activités V Création A Modification V Ajouter un modèle

Vous allez pouvoir créer et imaginer votre modèle. Pour cela, munissez-vous de vos ressources (images, document, lien vidéo ...)

Vos images doivent être enregistrées sous un format JPEG ou PNG







Tutoriel pour utiliser l'outil « quizinière » de Canopé



Vous êtes sur l'interface de création du modèle. Nous allons détailler les différents outils mis à disposition pour créer votre modèle



Saisir le titre de votre modèle

Le premier cadre à gauche du titre permet de créer vos questions 💠



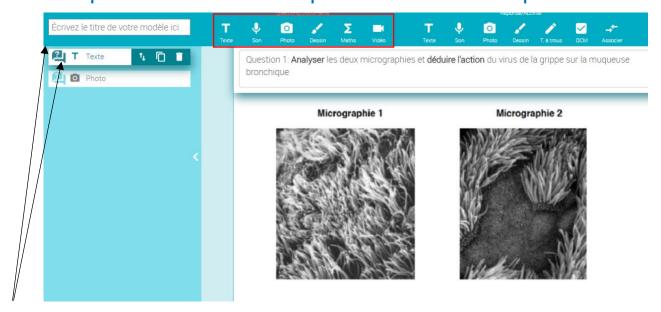
Le second cadre à gauche de la fonction d'enregistrement permet de créer la modalité de réponses de l'l'élève à votre réponse

Attention : Pour votre modèle puisse fonctionner lorsque vous créez une question, il faut à la suite ajouter la modalité de réponse de l'élève Exemple :



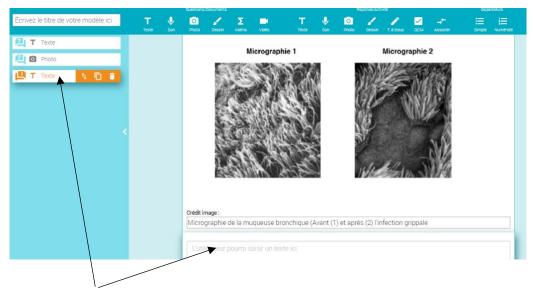


Tutoriel pour utiliser l'outil « quizinière » de Canopé



lci nous avons insérer deux questions : l'une correspond à la question 1 et la seconde correspond au document proposé à l'élève

Pour insérer la question 1 et les micrographies, j'ai utilisé l'encadré « questions » (en rouge sur l'image)



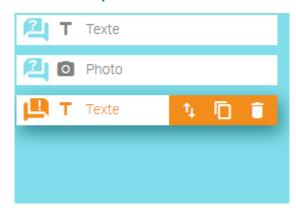
Puis il faut insérer une zone de « réponses » pour que l'élève puisse répondre à la question

Lorsque vous créez votre modèle, un déroulé des zones de « *questions* » et des « *réponses* » apparait sur la gauche du site.





Tutoriel pour utiliser l'outil « quizinière » de Canopé



En bleu, il s'agit des questions posées

En orange, des réponses attendues

Attention: Assurez-vous que chaque « questions » comprend à la suite une zone de « réponses » Vous pouvez alors créer le document que vous voulez : exercices, capsule, quizz ...

Chaque icône permet :



De proposer un texte comme question ou de demander un texte comme réponse



De proposer un son comme question ou **de demander** un son <u>comme réponse</u> (enregistrement de l'élève répondant à la question – nécessite un microphone)



De proposer une photo comme question ou **de demander** une photo <u>comme réponse</u> (Photo que l'élève a pu aller chercher sur internet)



De proposer un dessin comme question ou de demander un dessin comme réponse

De proposer une formule mathématique comme question



De proposer une vidéo <u>comme question</u> (Seules les vidéos YOUTUBE fonctionnent avec la Béta de ce logiciel)



Vous pouvez également **demander** <u>comme réponses</u> pour les élèves, un QCM, un texte à trous à compléter ou encore une association de définitions ou notions

Quand vous avez fini et vérifier votre modèle, vous pouvez l'enregistrer.

Toutefois attention:

- □ **De ne pas faire des modèles trop longs** car si vous avez prévu de faire le modèle en classe, il est dur de juger le temps de réalisation pour une première fois
- ☐ Pour chaque question, il faut une zone de réponse

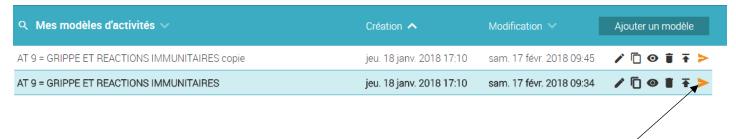
ETAPE 3: DIFFUSION





Tutoriel pour utiliser l'outil « quizinière » de Canopé

De retour sur la page principale après avoir enregistré, vous pouvez modifier votre modèle, le dupliquer ou le supprimer.



Surtout vous pouvez le diffuser à vos élèves grâce à la flèche orange à droite du modèle. Une fenêtre orange va apparaitre.

Vous devez saisir le titre, le nombre de copies attendus ainsi que **le jour de rendu de l'activité**



Le logiciel vous fournit alors un code à donner aux élèves pour faire l'activité ou modèle que vous avez créé!





Tutoriel pour utiliser l'outil « quizinière » de Canopé



En tapant le code dans l'espace apprenti, l'élève tombera sur votre modèle à faire



Voici L'interface élève sur lequel, il pourra créer une copie

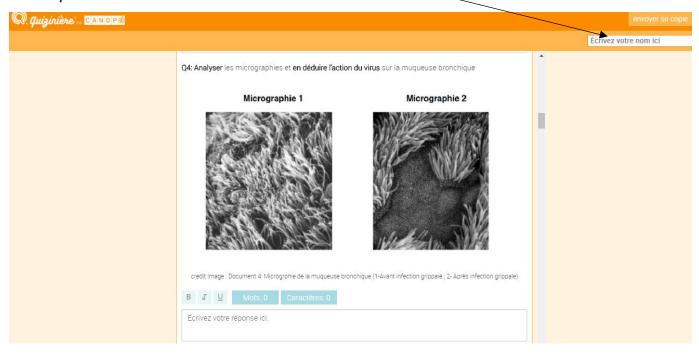






Tutoriel pour utiliser l'outil « quizinière » de Canopé

Attention: L'élève devra obligatoirement mettre un nom à sa copie pour pouvoir envoyer sa copie.



ETAPE 4: CORRECTION

Lorsque les élèves ont rendu les copies avant ou au plus tard à la date que vous avez définie lors de la diffusion, vous pouvez accéder aux copies des élèves et les corriger.

Pour cela aller sur le menu principal



Cliquer sur « diffusions aux élèves » pour accéder à vos <u>différents modèles</u> que vous avez diffusés et <u>aux copies</u>

Q Diffusions aux élèves V						
EXEMPLE TUTO	PW4DKJ	mar. 08 mai 2018 08:33	mer. 09 mai 2018 18:00	0/25 R	0 1)
Présentation Quizinière	V2M9LV	jeu. 15 mars 2018 14:10	lun. 02 avr. 2018 18:00	1/25 R	0 1	>
AT9	VR49WV	sam. 10 mars 2018 08:38	12/03 08:00 Corrigée	7/10 R	0 1	>
						-

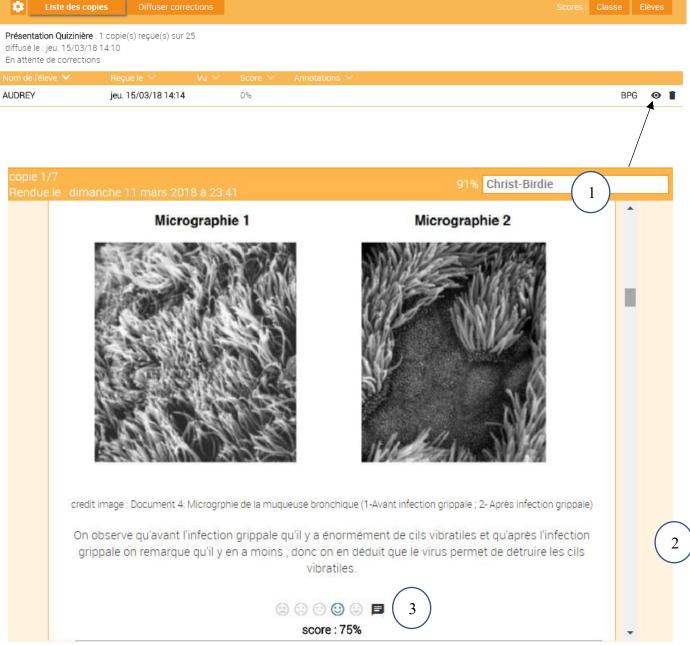






Tutoriel pour utiliser l'outil « quizinière » de Canopé

Vous avez alors accès à toutes vos diffusions. En cliquant **sur la flèche à droite**, vous pouvez accéder aux copies des élèves



Voici la liste des copies qui vous ont été rendu. Pour voir les copies, appuyer sur « l'œil »

Sur la copie de l'élève vous trouverez :

- 1) Son nom ainsi que son taux de réussite
- 2 Sa réponse pour chaque question
- 3 Un système d'évaluation de la réponse (en pourcentage)

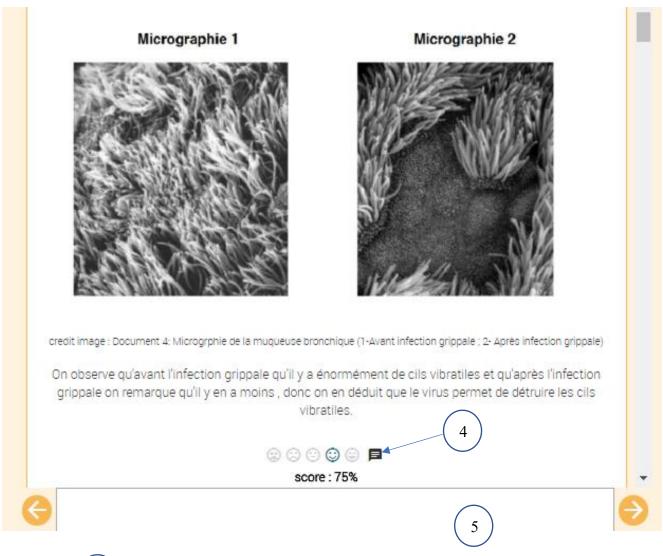






Tutoriel pour utiliser l'outil « quizinière » de Canopé

Lorsque vous aurez évalué toutes les réponses, Vous pouvez mettre un commentaire général à la copie. Vous pouvez également ajouter des commentaires à chaque question



- 4 Ici, vous pouvez mettre un commentaire à la question
- $\left(\begin{array}{c} 5 \end{array}
 ight)$ lci le commentaire général de la copie
- $\binom{6}{6}$ lci, vous pouvez passer à la copie suivante

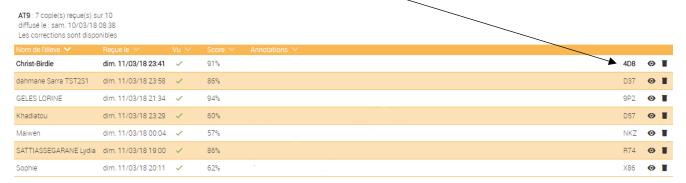




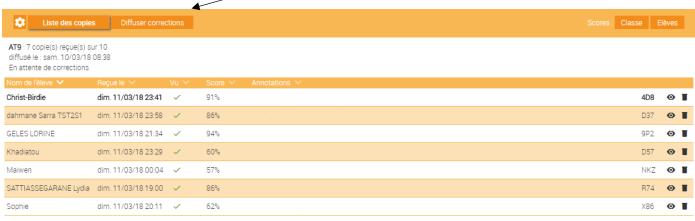
Tutoriel pour utiliser l'outil « quizinière » de Canopé

De retour sur le menu de diffusions des copies, vous trouverez vos annotations, le score global de la copie.

Lorsque les élèves ont fini une copie, un code leurs est attribué. Ce code permet à l'élève d'avoir accès à votre correction



N'oubliez pas cependant d'activer la diffusion de la correction en cliquant sur : « **diffuser la correction** »



Quelques points importants pour réussir ces premiers modèles :

- Quantifier le temps de faisabilité si vous faites votre modèle en classe! En effet, quand l'élève commence une copie, il n'a pas la possibilité de la reprendre plus tard, il devra en refaire une et tout recommencer!
- □ **Préciser** aux élèves (si le travail est à faire à la maison) de faire l'activité en une seule fois (il n'y a pas la possibilité d'enregistrer)

Ce logiciel est très pratique, notamment pour les textes à trous ou QCM, vous pouvez paramétrer les réponses. Le logiciel s'occupe de corriger les QCM et textes à trous à votre place (mais vous avez le dernier mot, sur la correction, par exemple, pour une faute de frappe informatique ou un mot mal orthographié)



