

Création d'un questionnaire pour d'autres classes

- **Qui ?** Groupe classe + une autre classe
 - **Quoi ?** Création d'un questionnaire en lien avec le thème du projet (Europe, langues du monde, etc.) à partir de recherches sur internet. Le questionnaire est testé dans la classe puis réalisé dans une autre classe sous forme de jeu (compétition Space Race, Socrative).
 - **Comment ?**
 - Chaque binôme doit penser à une question à choix multiple et aux quatre réponses possibles. Il les apporte sur un post.it au professeur qui valide ou corrige et/ou demande d'y retravailler. Si c'est validé, le binôme en rédige une autre. Il pourra ensuite taper toutes les questions et les envoyer au professeur.
 - Une fois toutes les questions réunies, le professeur en sélectionne un certain nombre et les copie sur Socrative.
 - Le questionnaire est réalisé en mode « space race » pendant le cours suivant afin que la classe identifie bien comment cela se passe, les questions faciles / difficiles, les corrections à apporter.
- Réflexion sur la mise en œuvre dans une autre classe, répartition des rôles : qui présente le jeu, qui répond aux questions des groupes, qui prend des photos ou filme ? Quelle récompense offrir à l'équipe gagnante ? (création de badges par exemple, soit dessinés soit créés via une application).
- Mise en œuvre dans une autre classe

Variante : création d'un sondage à réaliser dans d'autres classes avec l'outil Mentimeter

Ressources :

<https://socrative.com/>

<https://www.mentimeter.com/>

Création de badges : <http://www.onlinebadgemaker.com/3d-badge-maker> ou <http://www.makebadg.es/badge> (en anglais, dommage !) ou encore https://www.canva.com/fr_fr/creer/badges/

Intégration du numérique en classe
Alix Creuzé – Fiche 3

Objectifs :

- réaliser un questionnaire / jeu pour d'autres classes.
- apprendre à se poser des questions sur un thème donné, à être curieux
- faire des recherches
- créer et rédiger des questions à choix multiple
- découvrir un thème à travers la recherche et le jeu

- Durée (sur deux ou trois séances) : préparation avec la classe (60 minutes) ; réalisation du jeu en classe et évaluation / modifications (60 minutes) ; organisation de la mise en œuvre du questionnaire dans une autre classe, répartition des rôles, réalisation de badges pour les équipes gagnantes, etc. (30 minutes), mise en œuvre dans une autre classe (30 minutes)

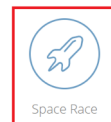
réalisation du jeu en classe lors de la séance suivante ; point sur l'activité et réflexion sur la mise en œuvre dans une autre classe (répartition des rôles) ; modifications de l'activité si nécessaire et corrections sur Socrative ; (60 + 30) ;

réalisation dans une autre classe (30 minutes)

Impératifs techniques : accès Internet ; Socrative.



Quiz



Space Race



Exit Ticket

