

## SOCRATIVE



Figure 1: Illustration de Socrative.

Problématique :

**Comment s'assurer de la bonne compréhension d'une ou plusieurs notions par les apprenants en classe ou en dehors ?**

Résumé :

Outil de votes

Site :

<http://www.socrative.com/>

GRATUIT  
MOBILE

Technologies nécessaires :

Pour le formateur :

Un appareil (ordinateur, tablette ou smartphone) connecté à internet.

Pour l'apprenant :

Un appareil (ordinateur, tablette ou smartphone) connecté à internet.

## PLAN

1. Présentation.....	3
2. Ce que Socrative permet au formateur.....	3
3. Le lien de Socrative avec les sciences cognitives.....	3
4. La mise en œuvre de Socrative.....	4
4.1. <u>Description de l’outil</u> .....	4
4.1.1. <u>Socrative et internet</u> .....	4
4.1.2. <u>Socrative et la mobilité</u> .....	4
4.2. <u>Le fonctionnement</u> .....	4
4.2.1. <u>La préparation d’un jeu-questionnaire</u> .....	4
<b>Se créer un compte sur le site de Socrative</b> .....	5
<b>Créer le jeu-questionnaire et les questions associées</b> .....	11
4.2.2. <u>Le lancement d’un jeu-questionnaire</u> .....	17
<b>Lancement d’un jeu-questionnaire en mode quiz</b> .....	18
<b>Lancement d’un jeu-questionnaire en mode jeu Spaceship</b> .....	21
4.2.3. <u>La réalisation du jeu-questionnaire par un apprenant</u> .....	23
<b>Le déroulé des questions en mode quiz</b> .....	25
<b>Le déroulé des questions en mode jeu Spaceship</b> .....	29
4.2.4. <u>Le suivi en direct d’un jeu-questionnaire</u> .....	31
<b>Le suivi d’un quiz</b> .....	31
<b>Le suivi d’un jeu Spaceship</b> .....	34
4.2.5. <u>Le bilan d’un jeu-questionnaire</u> .....	36
<b>Le rapport en « vue dossier »</b> .....	38
<b>Obtenir un rapport</b> .....	41
<b>Rapport de toute la classe Excel</b> .....	42
<b>Rapport pdf de chaque étudiant</b> .....	43
<b>Rapport pdf de question spécifique</b> .....	45

## **1. Présentation :**

Socrative collecte les réponses des apprenants à un questionnaire et les présente dans différents bilans (par question ou par apprenant) au format Excel ou pdf.

Socrative propose deux types de questionnaire :

- le jeu-questionnaire ;
- l'enquête finale c'est-à-dire un sondage de fin de formation.

Le jeu-questionnaire s'exécute sous l'une des deux modalités suivantes :

- le quiz ;
- le jeu de l'espace.

Socrative connaît trois types de question :

- question à choix multiples ;
- vrai/faux ;
- réponse courte.

## **2. Ce que Socrative permet au formateur :**

Socrative permet :

- de détecter le(s) apprenant(s) en difficulté (mauvaise réponse à une question) ;
- de détecter les points clés non compris ou non mémorisés (cas d'un faible pourcentage de bonnes réponses à une question) ;
- de tester les apprenants de manière ludique ;
- de solliciter la motivation des apprenants ;
- d'instaurer une émulation entre les apprenants.

Le formateur peut à l'issue :

- soit intervenir individuellement auprès de chacun des apprenants ayant mal répondu ;
- soit revenir, pour l'ensemble des apprenants, sur une notion non assimilée ;
- soit poursuivre le cheminement du cours.

## **3. Le lien de Socrative avec les sciences cognitives :**

Le rapport de l'outil aux sciences cognitives, il permet :

- au formateur :
  - o de solliciter l'attention des apprenants ;
  - o de mettre en œuvre le processus de mémorisation par la reprise et la répétition active ;
  - o de différencier le mode d'interrogation.
- à l'apprenant :
  - o d'évaluer son niveau de connaissance ;
  - o de s'engager activement dans son apprentissage ;
  - o d'avoir un retour d'erreur immédiat.



## 4. La mise en œuvre de Socrative :

### 4.1. Description de l'outil :

#### 4.1.1. Socrative et internet :

Socrative est un site internet qui se décompose en deux modules :

- Le module du formateur : **Socrative teacher**

(<https://b.socrative.com/login/teacher/>) :

Ce module permet au formateur de :

- o créer son jeu-questionnaire ;
- o lancer un jeu-questionnaire c'est-à-dire le rendre accessible aux apprenants ;
- o consulter les bilans du jeu-questionnaire.

- Le module de l'apprenant : **Socrative student**

(<https://b.socrative.com/login/student/>) :

Ce module permet à l'apprenant de :

- o répondre à un quiz ou de participer à un jeu de course en ligne (Spaceship) ;
- o avoir un retour immédiat d'erreur sur les informations à mémoriser.

#### 4.1.2. Socrative et la mobilité :

Ces deux modules existent, également, sous la forme d'e-applications gratuites pour ios, Android ou Chrome (<http://www.socrative.com/apps.php>):



Figure 2: Les e-applications Socrative Teacher et Socrative Student.

### 4.2. Le fonctionnement :

Le fonctionnement de Socrative est simple et ses interfaces très intuitives.

#### 4.2.1. La préparation d'un jeu-questionnaire :

- Se créer un compte sur le site de Socrative ;
- Créer le jeu-questionnaire et les questions.

#### Se créer un compte sur le site de Socrative :

- Ouvrir le site internet de Socrative (<http://socrative.com/>) ;

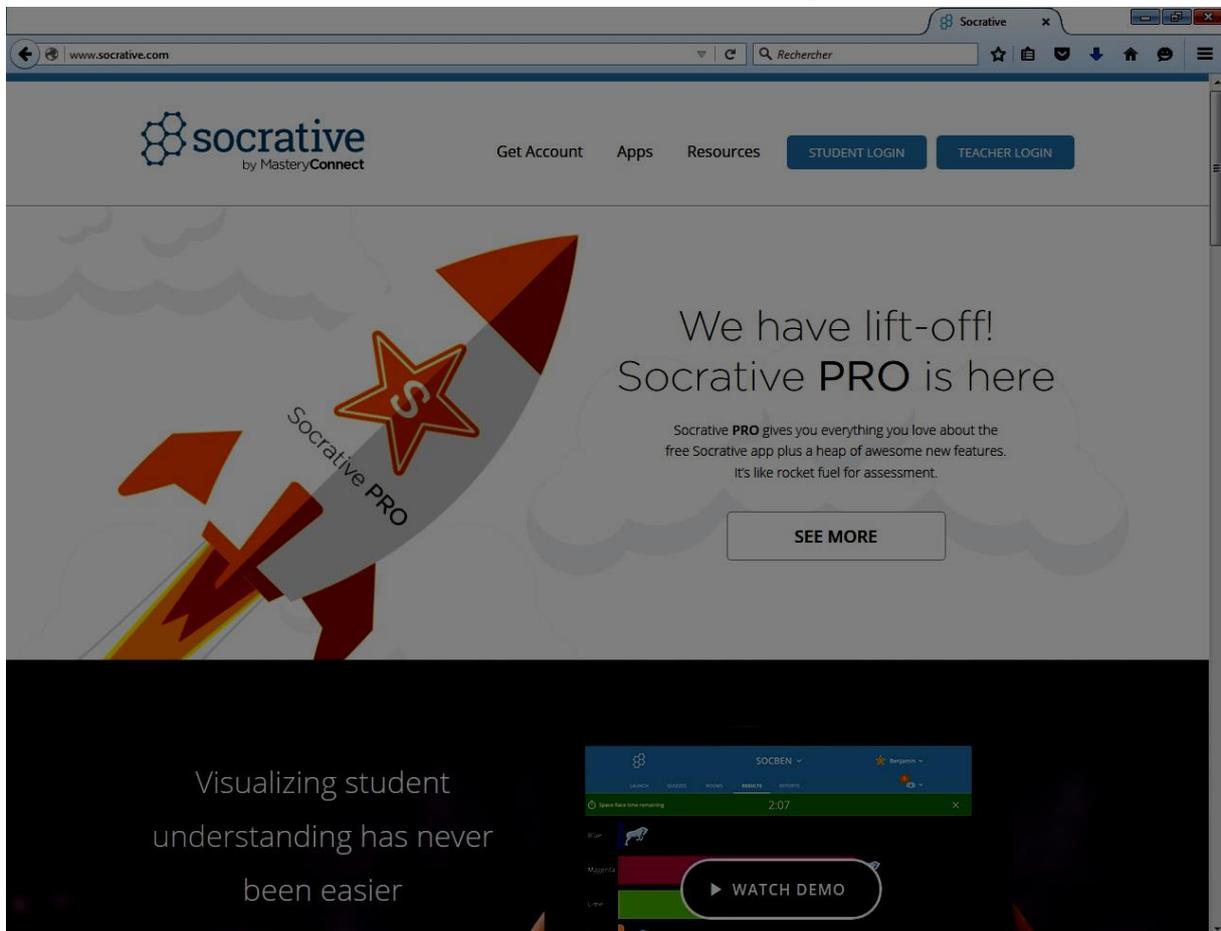


Figure 3: Site internet Socrative.

- Cliquer sur le bouton « TEACHER LOGIN » pour ouvrir l'écran de connexion au module « Socrative Teacher »;



Figure 4: Bouton pour accéder au module Socrative Teacher.

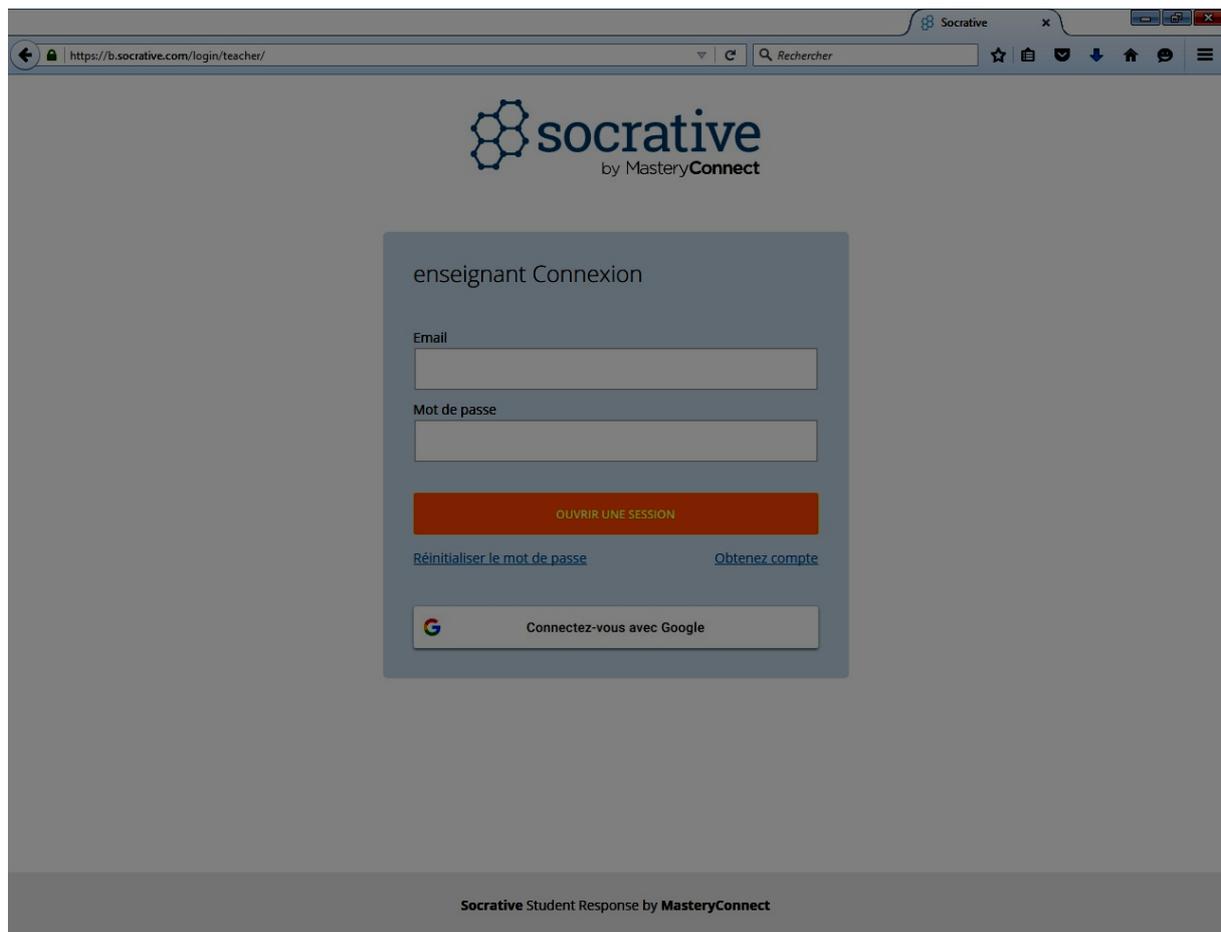


Figure 5: Écran de connexion au module Socrative teacher.

- Cliquer sur le lien « Obtenez compte » ;

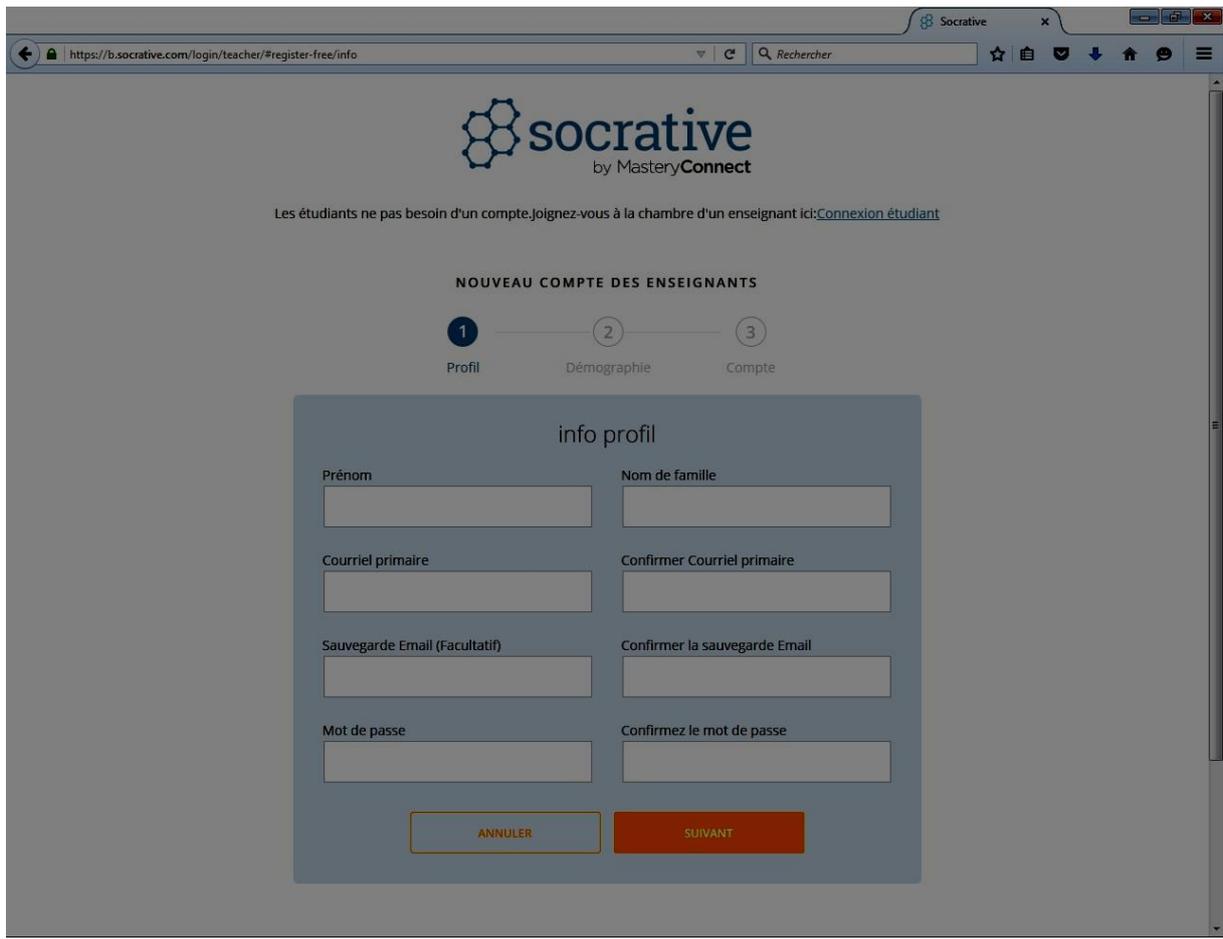


Figure 6: Écran de création d'un compte.

- Renseigner les informations du compte puis cliquer sur le bouton « SUIVANT » ;



Figure 7: Bouton "Suivant".

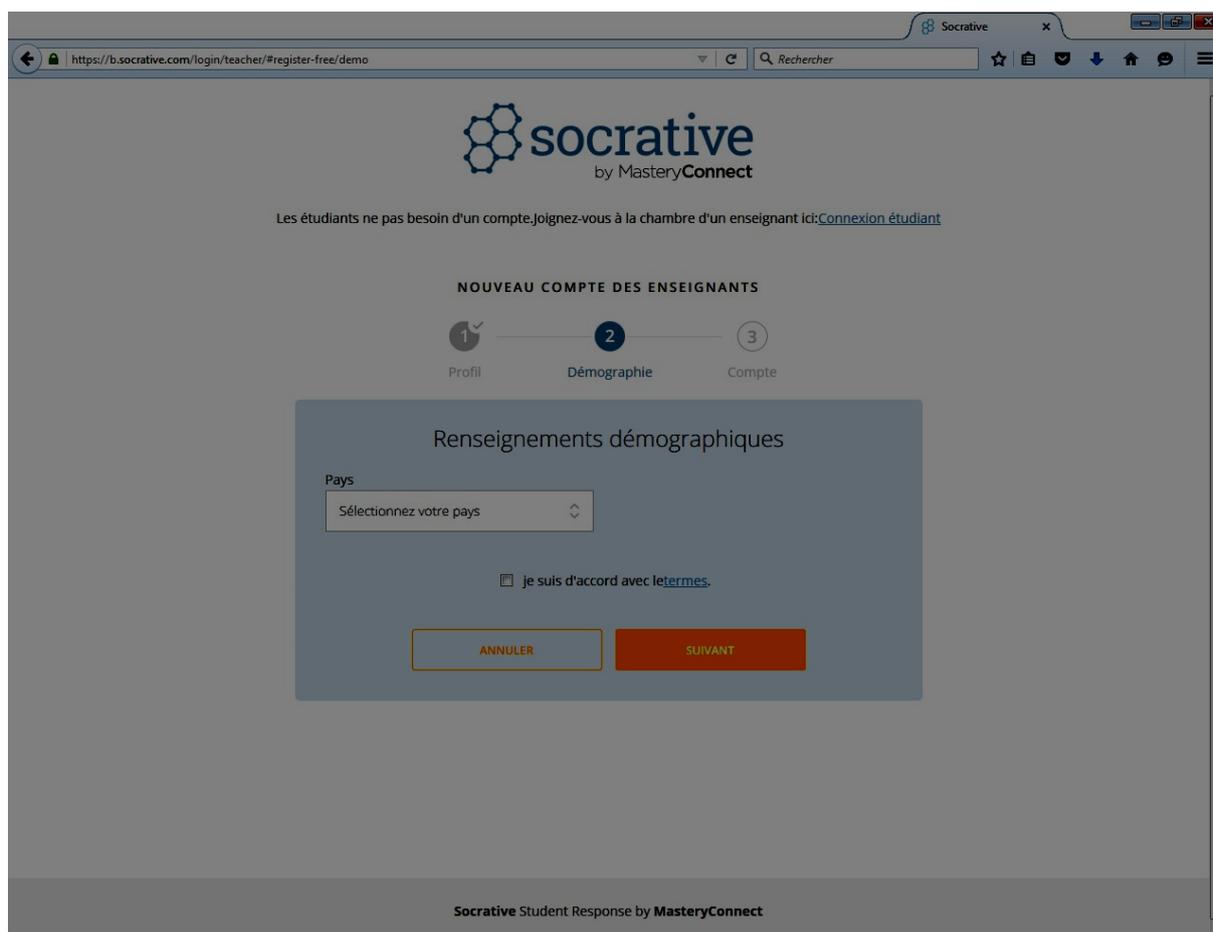


Figure 8: Écran de création du compte.

- Renseigner les renseignements géographiques puis cliquer sur le bouton « Suivant » ;

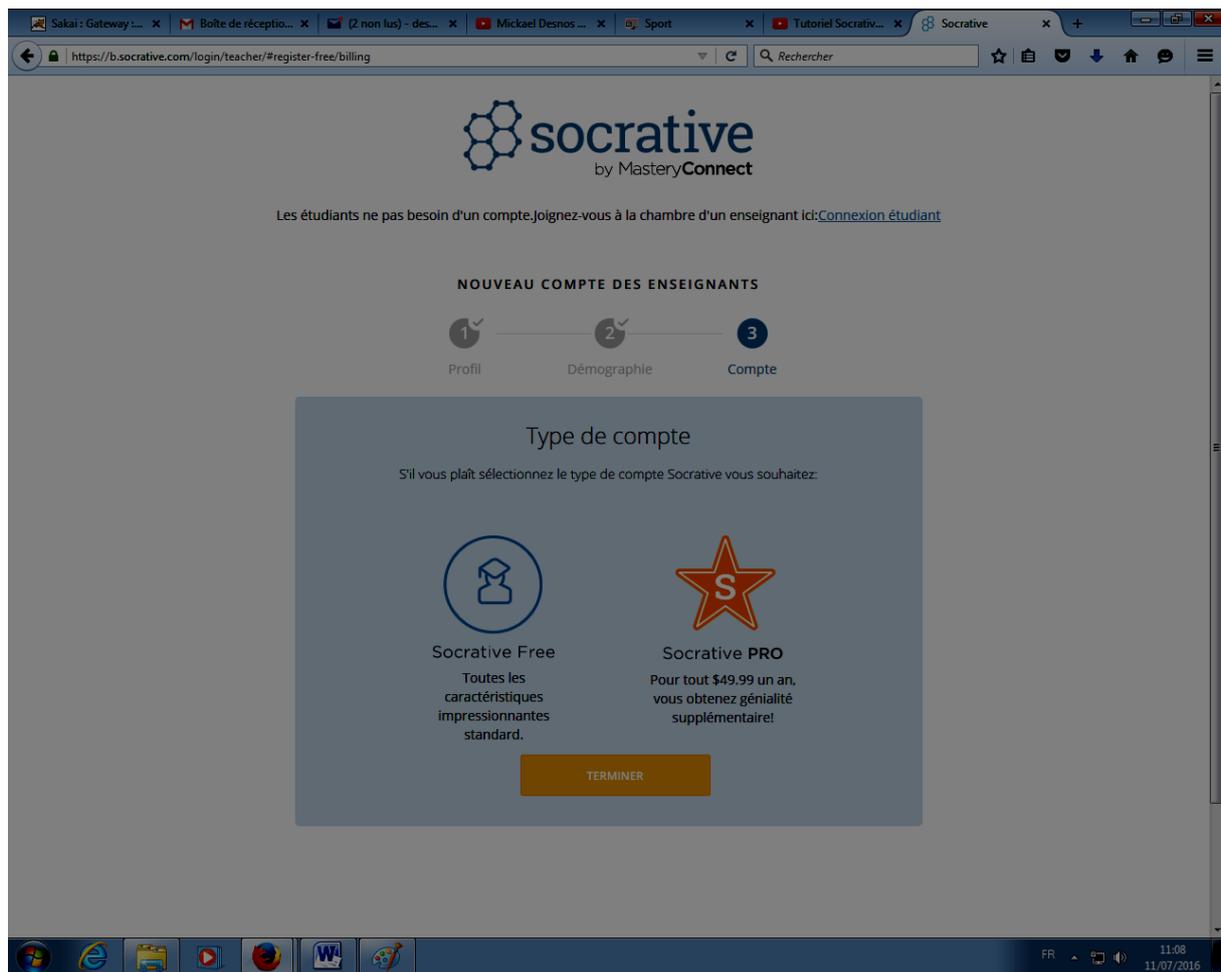


Figure 9: Écran de création d'un compte.

- Sélectionner l'option « Socrative Free » puis cliquer sur le bouton « TERMINER » ;

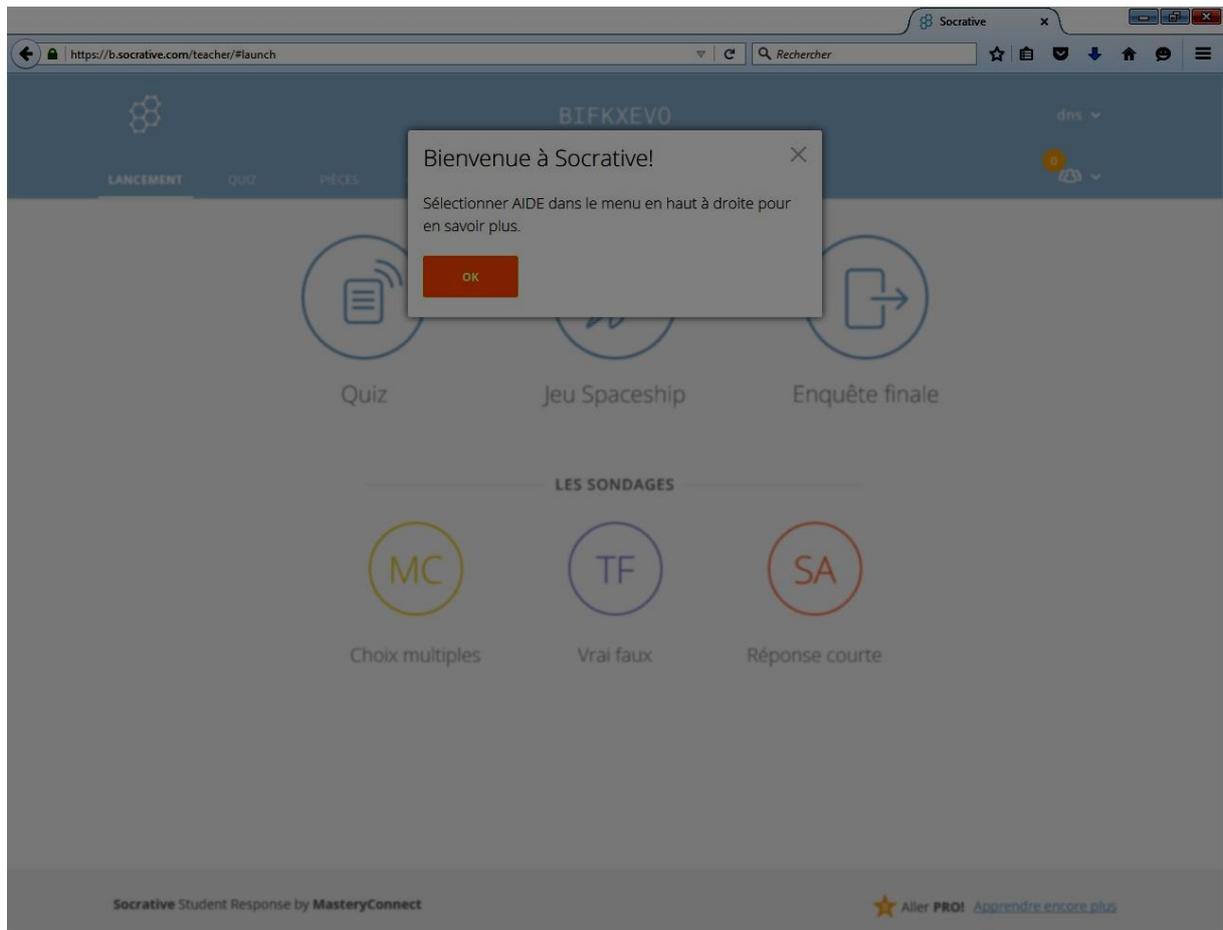


Figure 10: Écran de confirmation de la création du compte.

- Cliquer sur le bouton « OK » ;

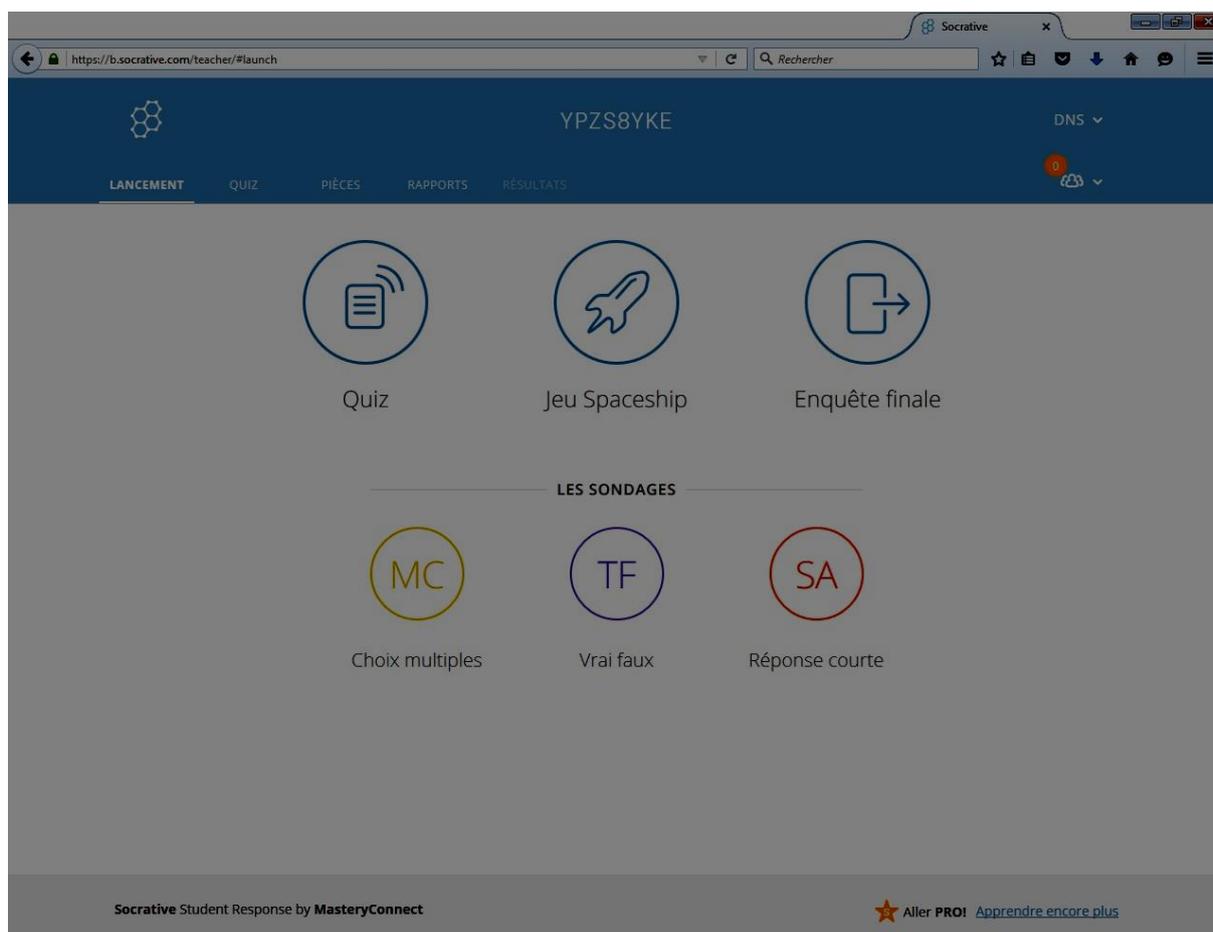


Figure 11: Écran d'accueil du compte créé.

Le compte est associé à un numéro de pièce Socrative, « YPZS8YKE » dans l'exemple. Ce numéro permet aux apprenants d'accéder au jeu-questionnaire lorsqu'il est lancé. Il est invariable.

### Créer le jeu-questionnaire et les questions associées :

- Cliquer sur le menu « Quiz » pour accéder à l'écran de gestion des jeux-questionnaires ;

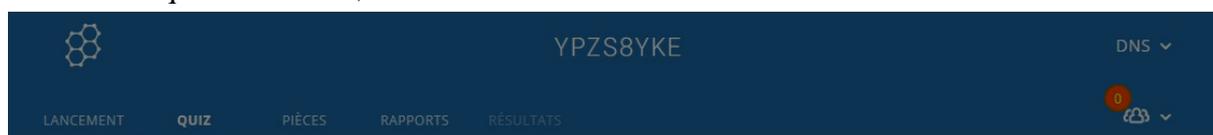


Figure 12: Menu Quiz

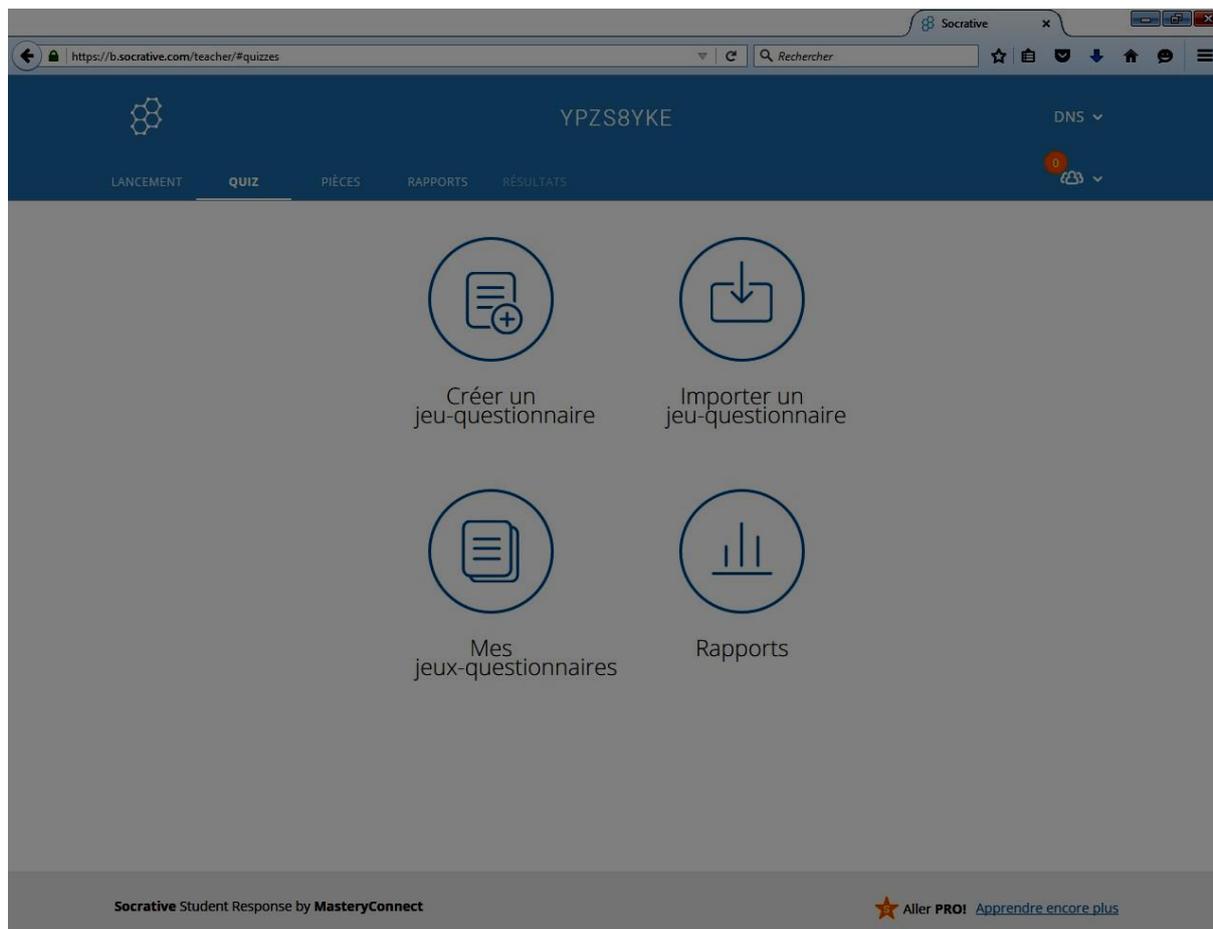


Figure 13: Écran de gestion des jeux-questionnaires.

L'écran de gestion des jeu-questionnaire donne accès à quatre fonctionnalités :

- Créer un jeu-questionnaire ;
- Importer un jeu-questionnaire ;

*Un identifiant est automatiquement attribué par Socrative à chaque nouveau jeu-questionnaire créé (Figure 16: Écran de création d'un jeu-questionnaire.). Cet identifiant permet d'importer le jeu-questionnaire en question dans la pièce du formateur et, par conséquent, le partage entre formateurs.*

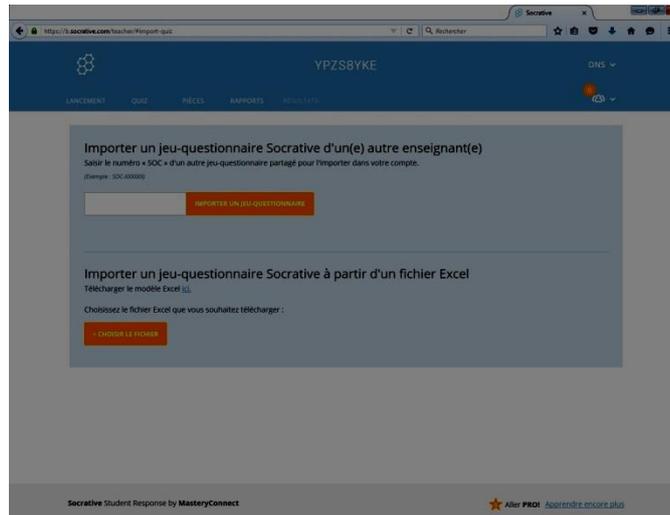


Figure 14: Écran d'import d'un jeu-questionnaire.

- Mes jeux-questionnaires pour lister et accéder aux quiz déjà créés ;
- Rapports pour ouvrir l'écran de consultation des bilans accessibles par le menu « Rapports ».
- Cliquer sur le bouton « Créer un jeu-questionnaire » pour accéder à l'écran de création d'un jeu-questionnaire ;



Figure 15: Bouton "Créer un jeu-questionnaire".

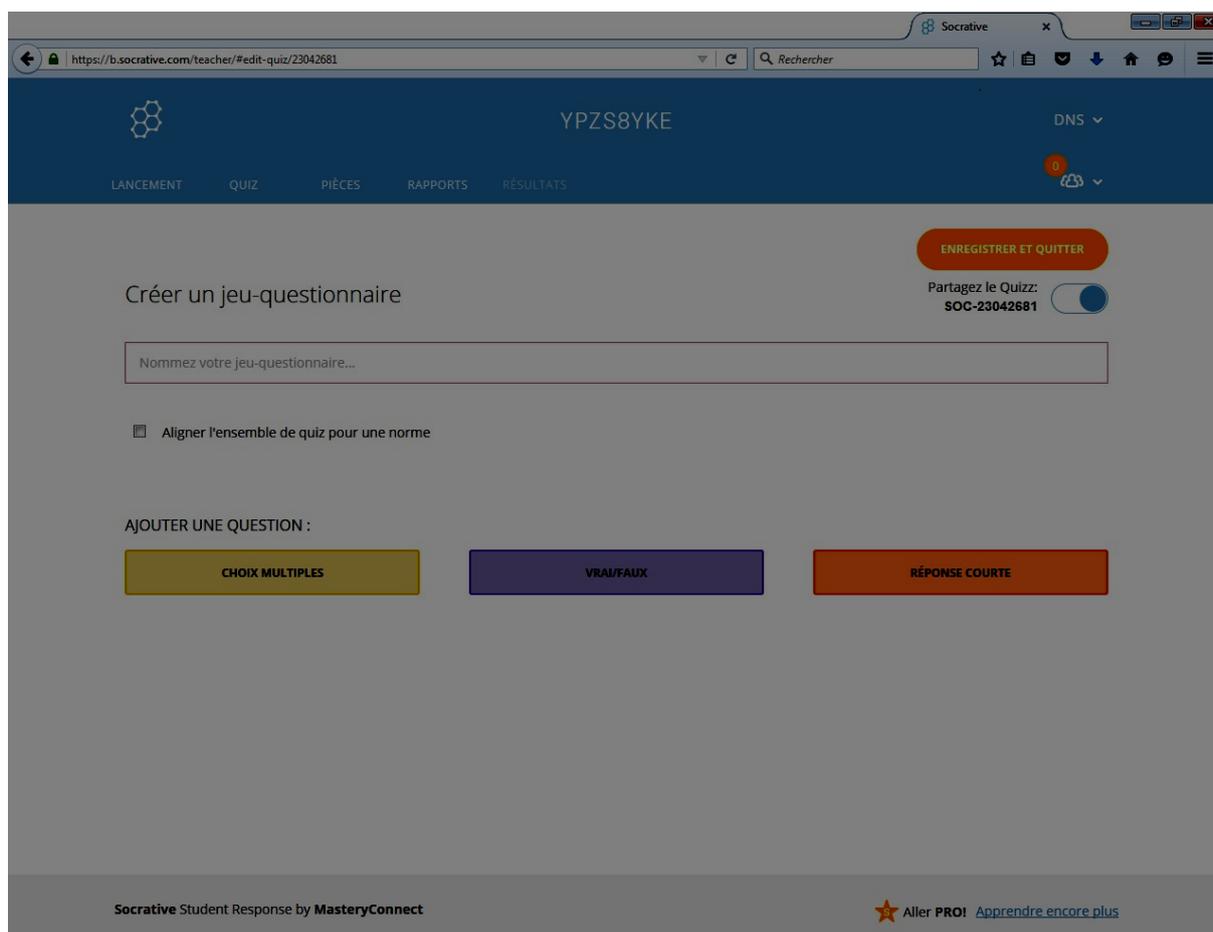


Figure 16: Écran de création d'un jeu-questionnaire.

- Renseigner un nom au jeu-questionnaire puis cliquer sur l'un des trois boutons de type pour ajouter une question ;
  - Question à choix multiples :

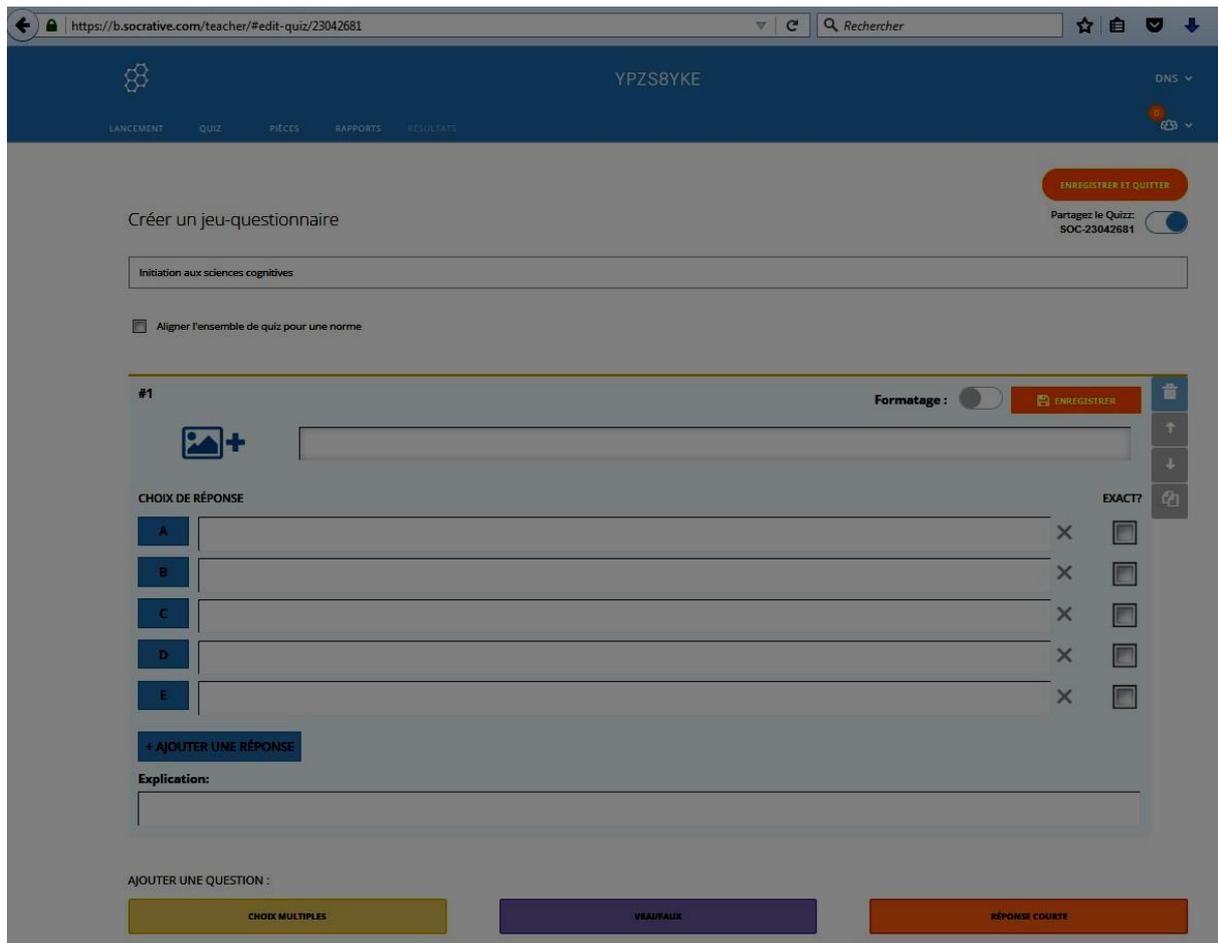


Figure 17: Écran de création d'une question à choix multiples.

- Renseigner l'intitulé de la question, les propositions souhaitées (au minimum deux) ;
  - Insérer, au besoin, une photo ;
  - Indiquer la proposition exacte ;
  - Renseigner la zone « Explication » afin de justifier la réponse exacte ;
  - Cliquer sur le bouton « Enregistrer » pour sauvegarder la question.
- Vrai/Faux :

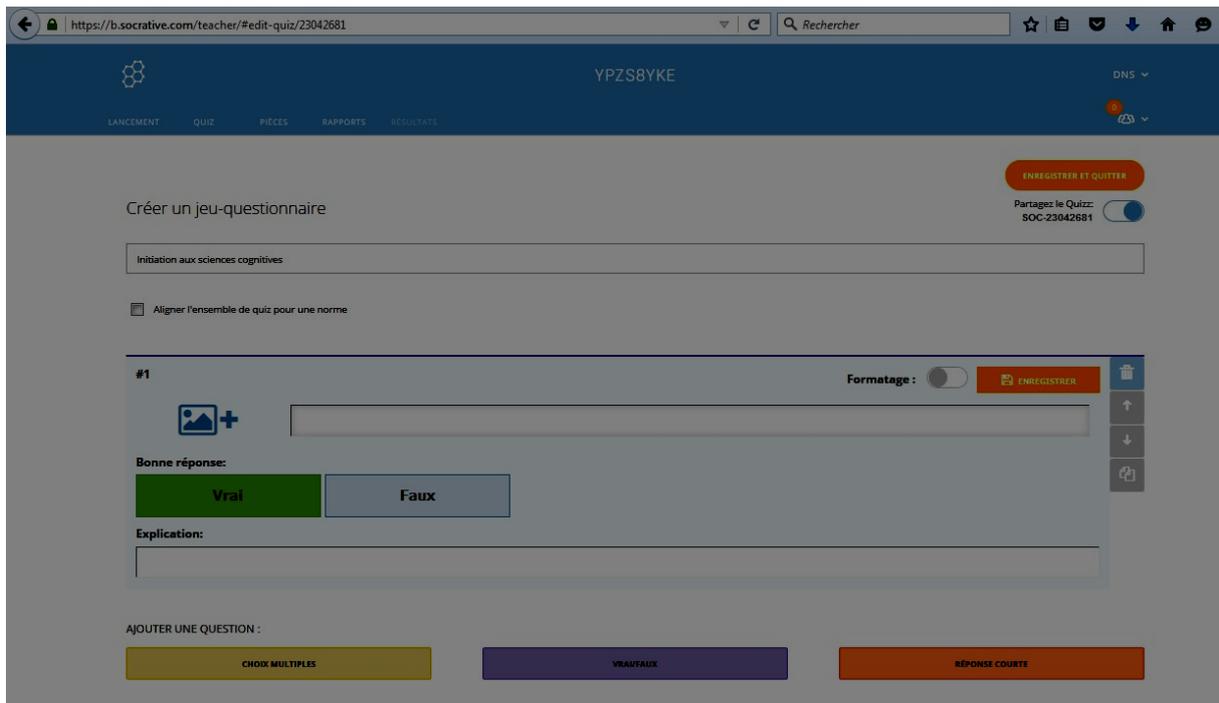


Figure 18: Écran de création d'une question à choix multiples.

- Renseigner l'intitulé de la question ;
  - Insérer, au besoin, une photo ;
  - Indiquer la proposition exacte ;
  - Renseigner la zone « Explication » afin de justifier la réponse exacte ;
  - Cliquer sur le bouton « Enregistrer » pour sauvegarder la question.
- Réponse courte :

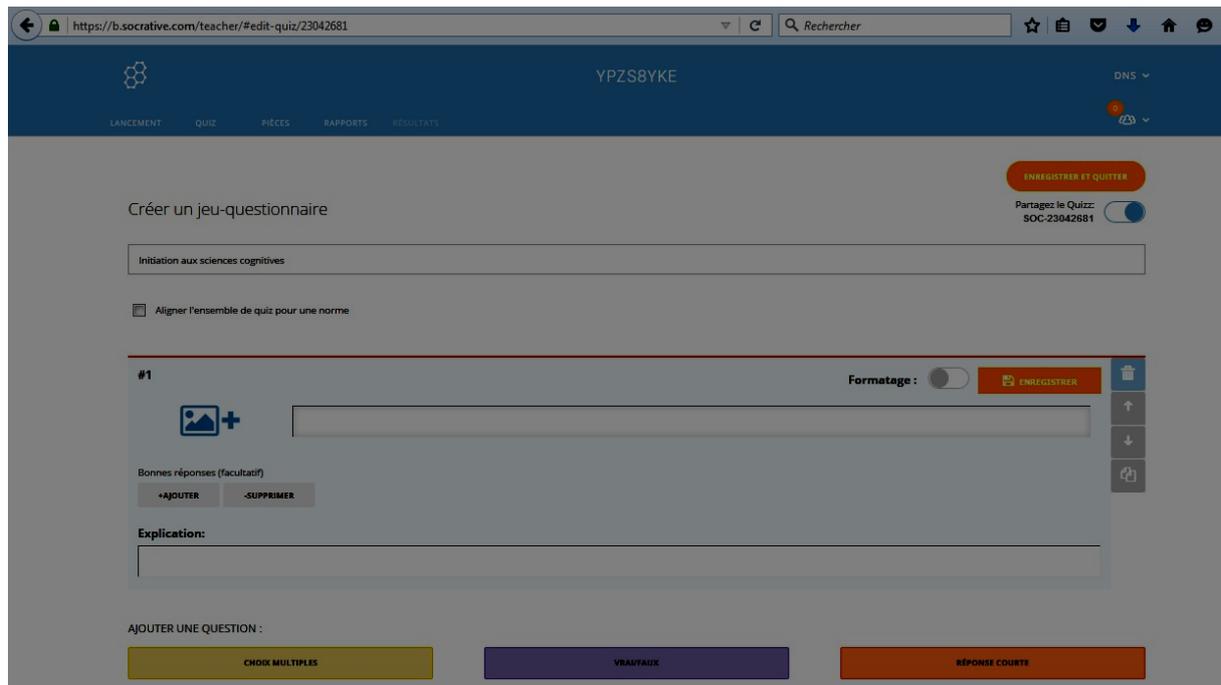


Figure 19: Écran de création d'une question à réponse courte.

- Renseigner l'intitulé de la question ;
- Insérer, au besoin, une photo ;
- Indiquer éventuellement un ou plusieurs proposition(s) exacte(s) ;
- Renseigner la zone « Explication » afin de justifier la réponse exacte ;
- Cliquer sur le bouton « Enregistrer » pour sauvegarder la question.

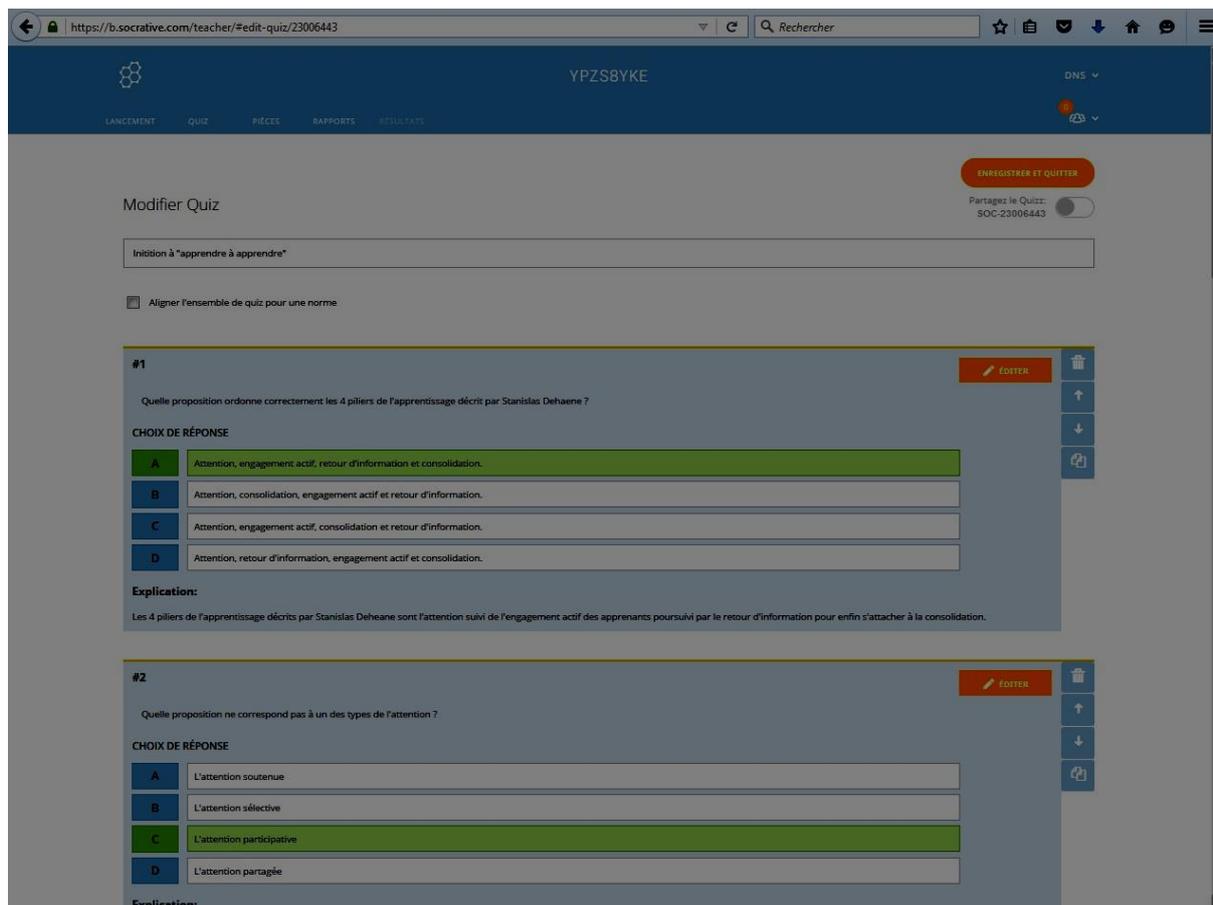


Figure 20: Ecran de création d'un jeu-questionnaire.

- Cliquer sur le bouton « ENREGISTRER ET QUITTER » pour sauvegarder le jeu-questionnaire (bouton en haut à droite de l'écran) ;

#### 4.2.2. Le lancement d'un jeu-questionnaire :

Le jeu-questionnaire créé, Socrative ouvre l'écran suivant :

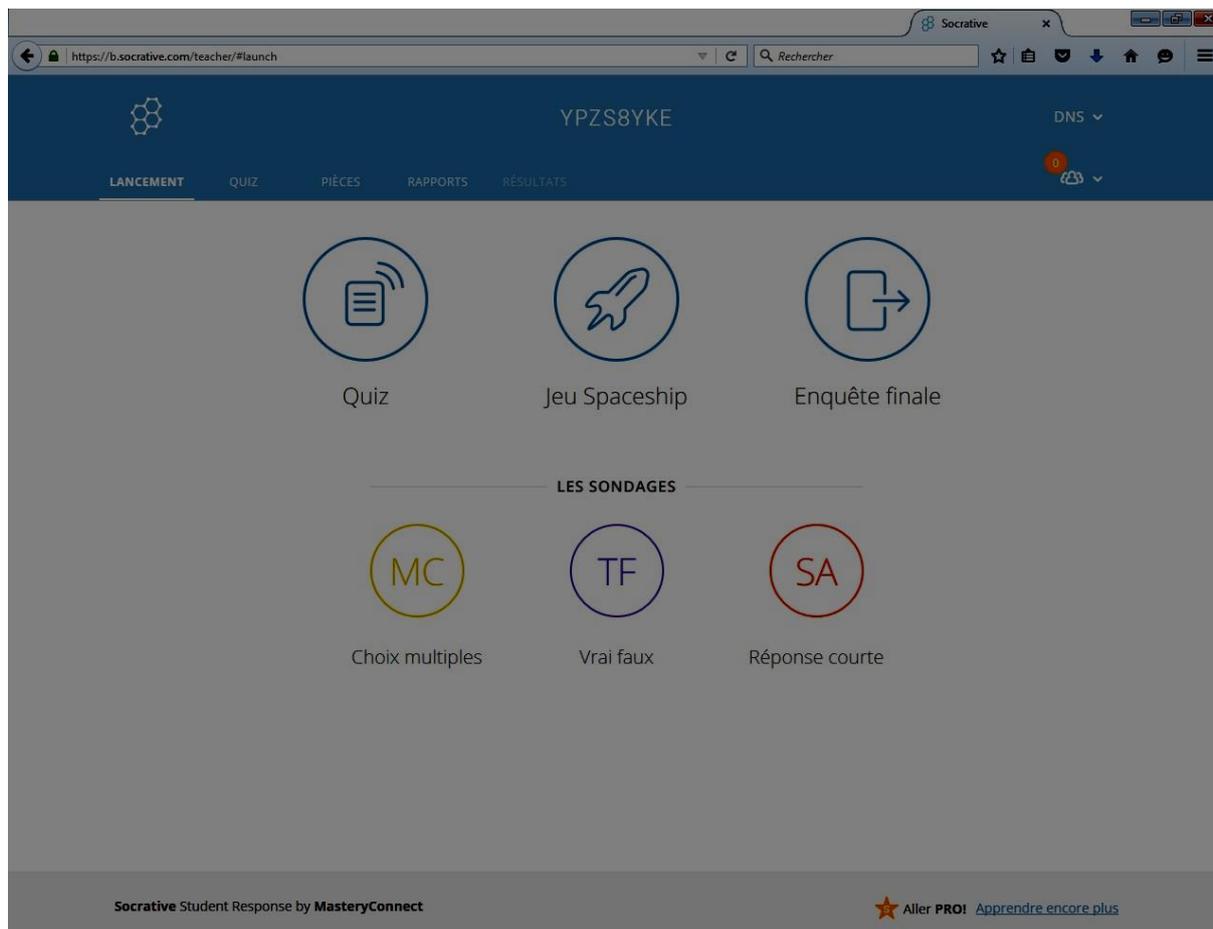


Figure 21: Écran de lancement d'un jeu-questionnaire.

L'écran de lancement donne accès à quatre fonctionnalités :

- Le « quiz » soumet le jeu-questionnaire aux apprenants sous forme d'un quiz ;
- Le « jeu Spaceship » propose le jeu-questionnaire aux apprenants sous forme d'un jeu de course en ligne par équipes d'apprenants. Chaque réponse exacte fait avancer l'icône matérialisant l'équipe ;
- L'« enquête finale » sonde les apprenants sur leur apprentissage du jour par le biais de trois questions (deux pré-renseignées et une laissée libre);
- Les « sondages » montrent une question aux apprenants pouvant prendre la forme d'un des trois types de question.

#### **Lancement d'un jeu-questionnaire en mode quiz :**

- Cliquer sur le bouton « Quiz » pour ouvrir l'écran de lancement des jeux-questionnaires en mode quiz ;



Figure 22: Bouton "Quiz".

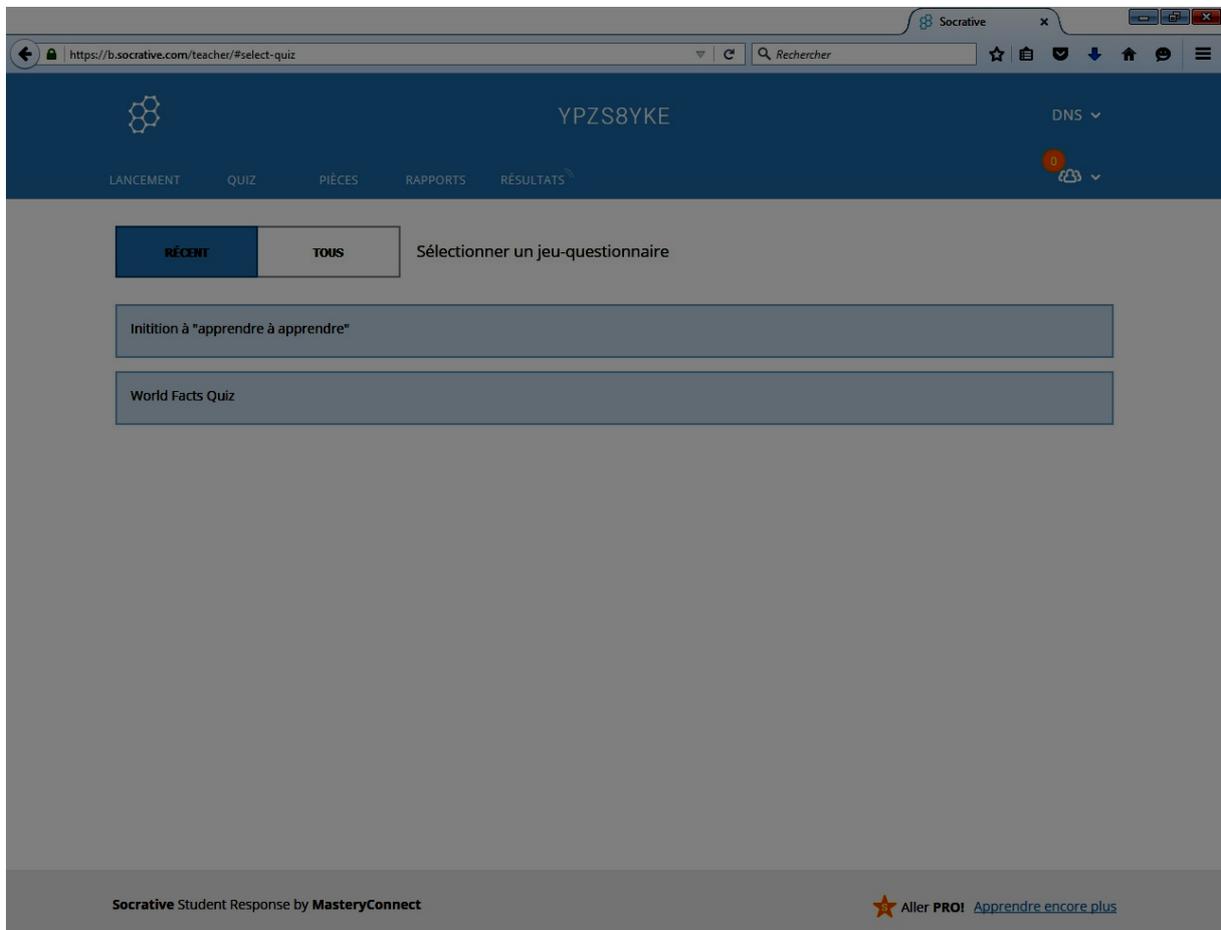


Figure 23: Écran de lancement d'un jeu-questionnaire au format quiz.

- Cliquer sur le jeu-questionnaire à lancer ;

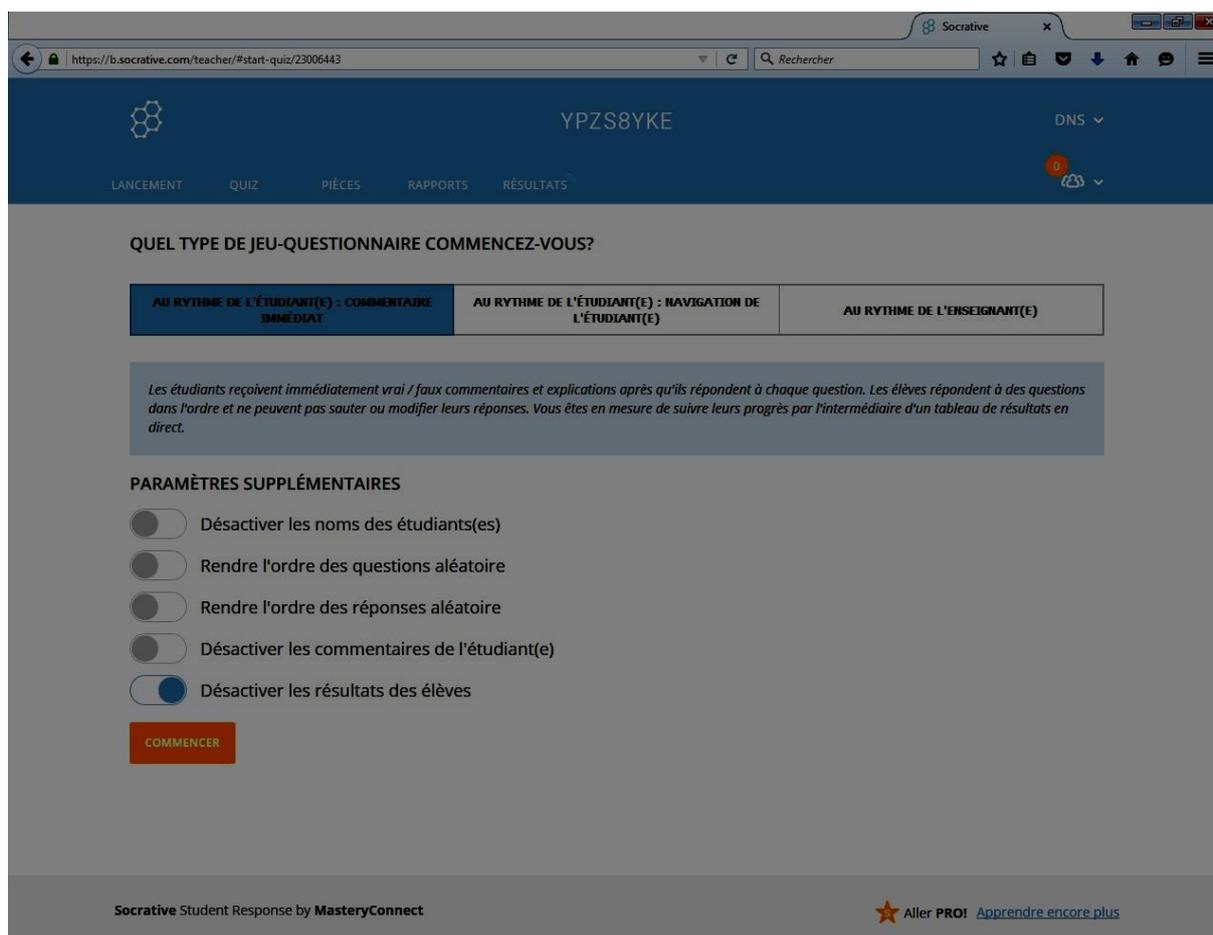


Figure 24: Écran de lancement d'un jeu-questionnaire en mode quiz.

Un certain nombre de paramètres d'exécution sont disponibles :

- Le « rythme » du quiz donne ou non de l'autonomie à l'apprenant avec le retour éventuel immédiat sur ses réponses ;
- Les « paramètres supplémentaires » pour le suivi et/ou l'exécution des commentaires ;

*Conseil : Lors des premières utilisations, exécuter au rythme de l'étudiant avec commentaire et ne désactiver aucun paramètre.*

- Cliquer sur le bouton « COMMENCER » ;

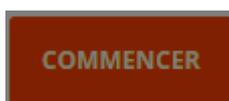


Figure 25: Bouton "Commencer".

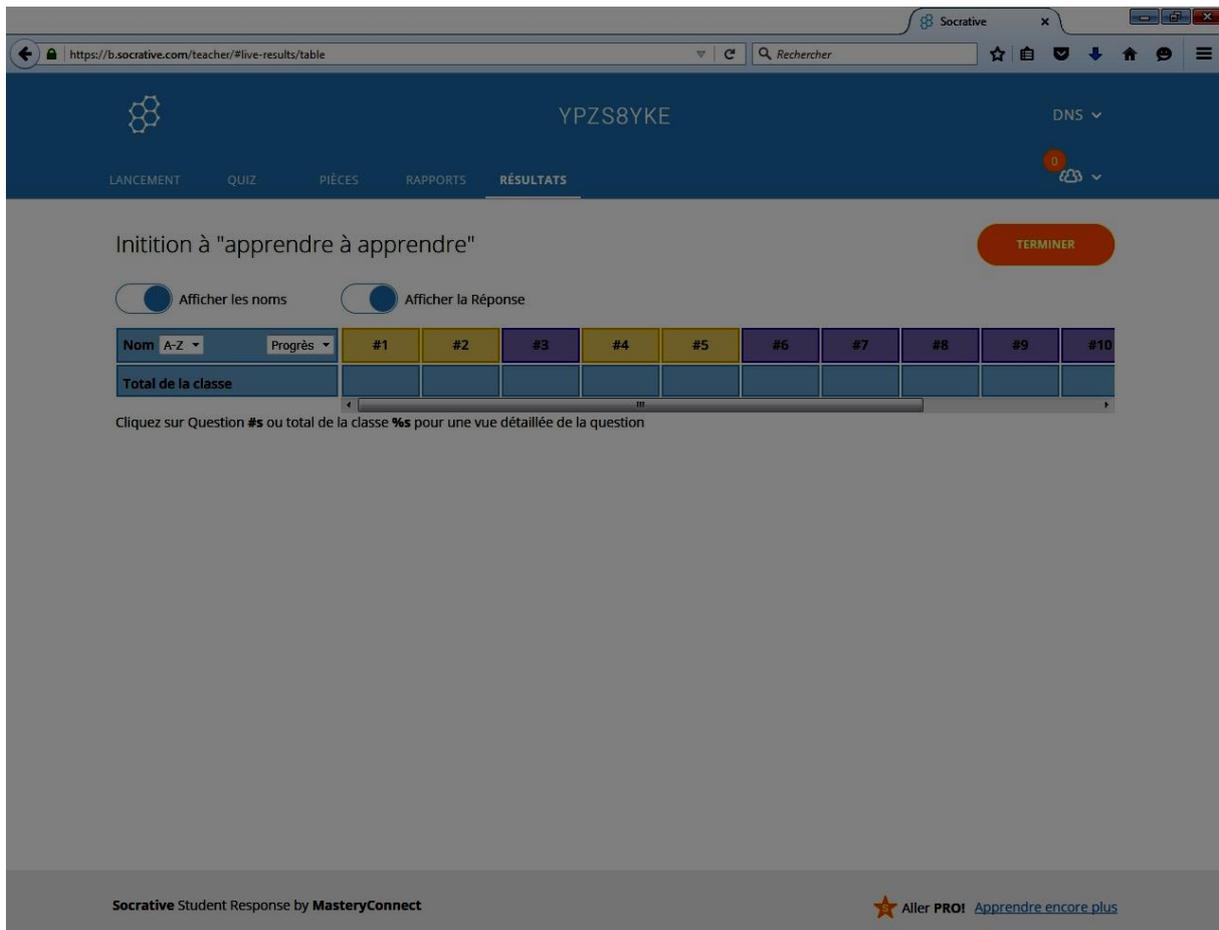


Figure 26: Écran de suivi du quiz.

### Lancement d'un jeu-questionnaire en mode jeu Spaceship :

- Cliquer sur le bouton « Spaceship » pour ouvrir l'écran de lancement des jeux-questionnaires en mode jeu ;



Figure 27: Bouton mode jeu "Spaceship".

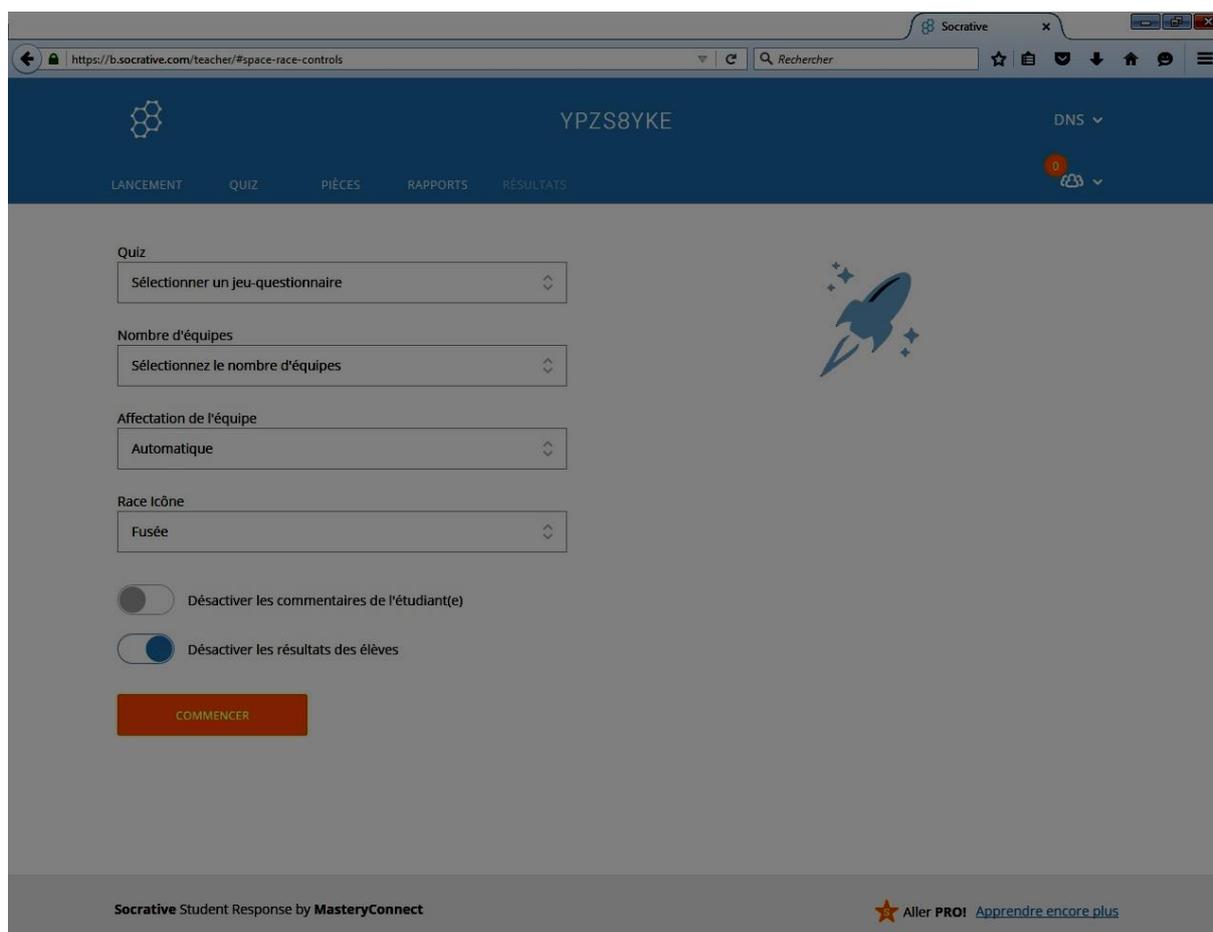


Figure 28: Écran de lancement du jeu-questionnaire en mode jeu Spaceship.

Un certain nombre de paramètres d'exécution sont disponibles :

- Le « nombre d'équipes » de la course poursuite ;
  - L' « affectation » de l'équipe c'est-à-dire si elle se fait automatiquement où elle est laissée libre aux apprenants ;
  - La « race icône » détermine l'icône qui matérialisera les équipes durant la course ;
- Une fois le jeu paramétré, cliquer sur le bouton « COMMENCER » ;

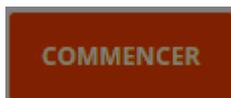


Figure 29: Bouton "Commencer".

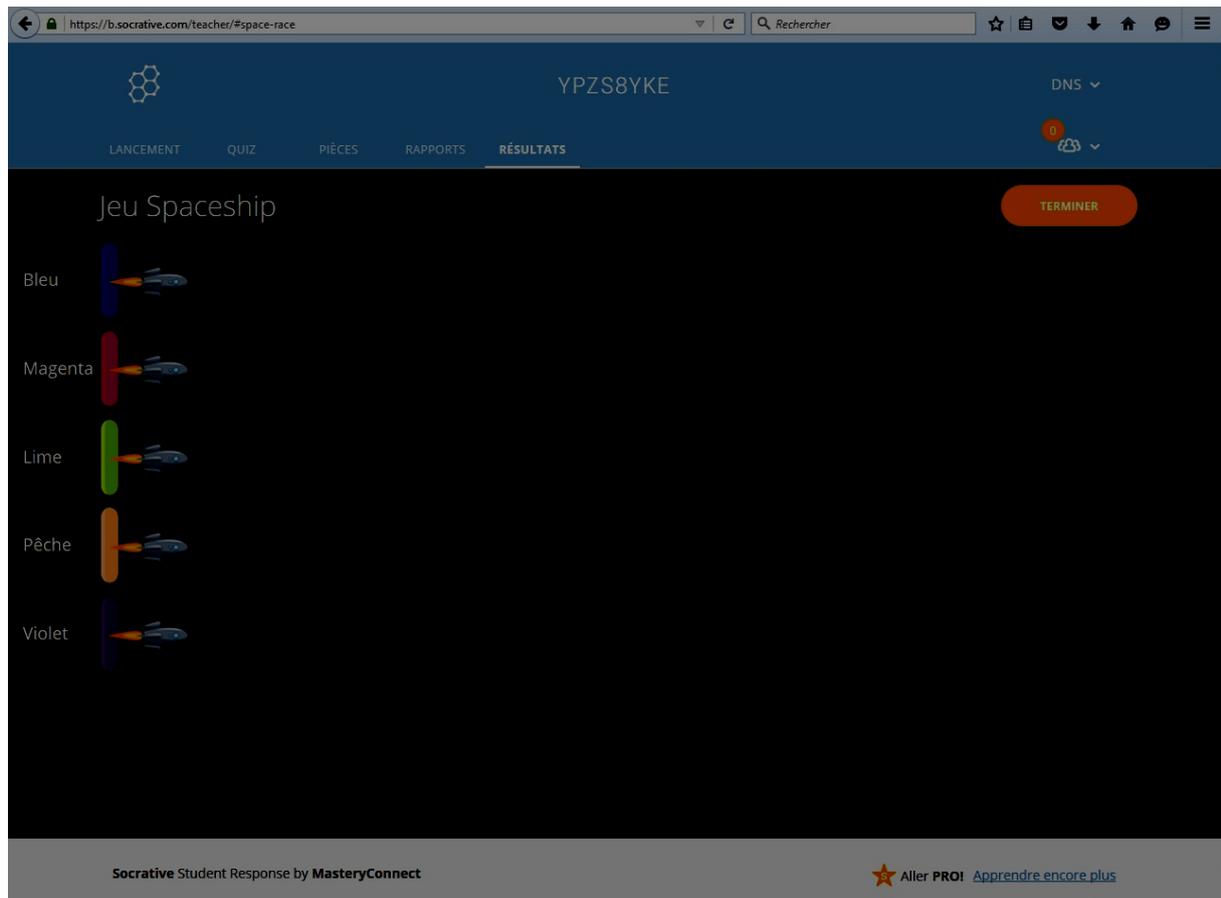


Figure 30: Écran de suivi de la course en ligne.

#### 4.2.3. La réalisation du jeu-questionnaire par un apprenant:

L'apprenant se connecte à internet avec son appareil numérique et lance l'url : <https://b.socrative.com/login/student/> pour accéder à **Socrative student** :

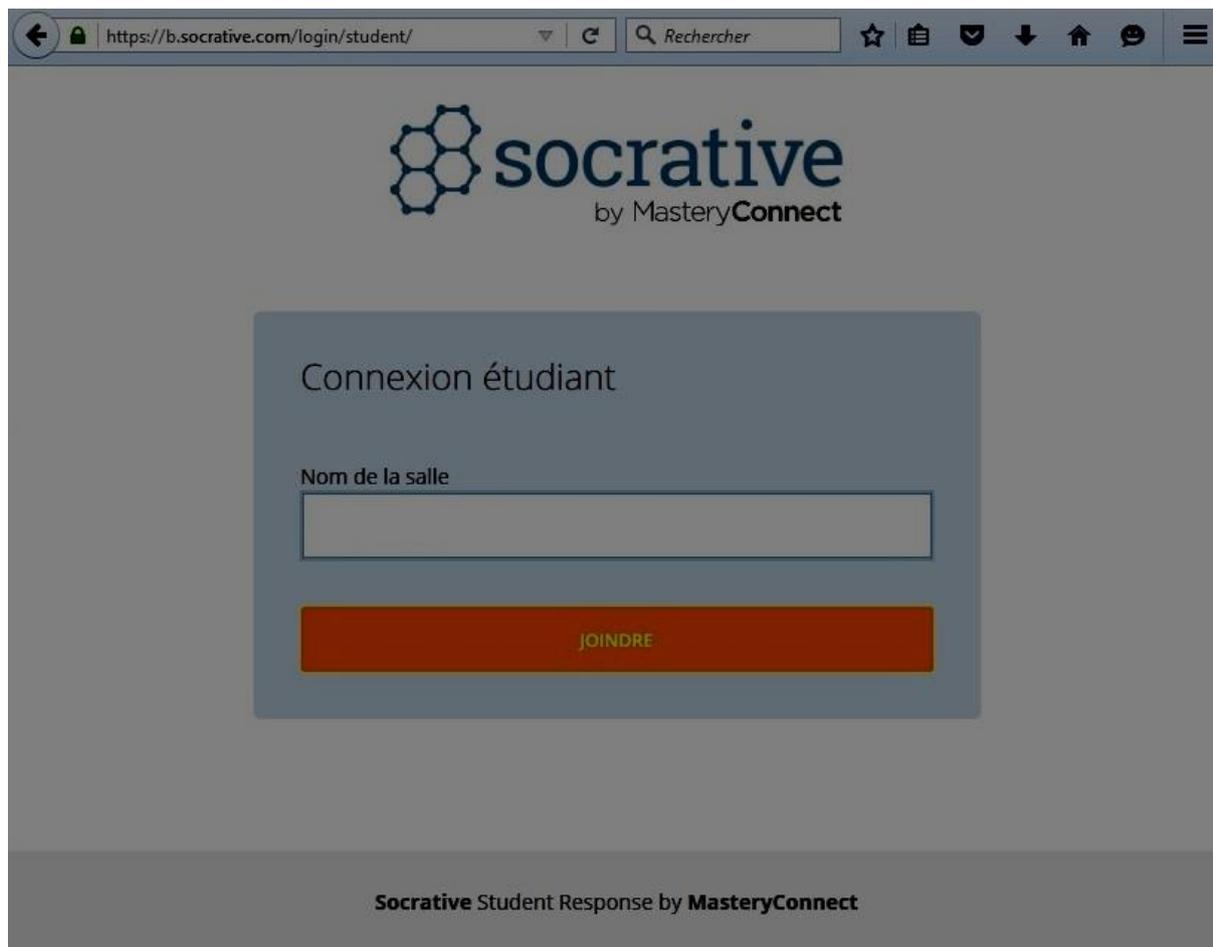


Figure 31: Écran « Room » de Socrative student.

- L'apprenant renseigne le numéro de la pièce du formateur (YPZS8YKE) puis il clique sur le bouton « JOINDRE » ;

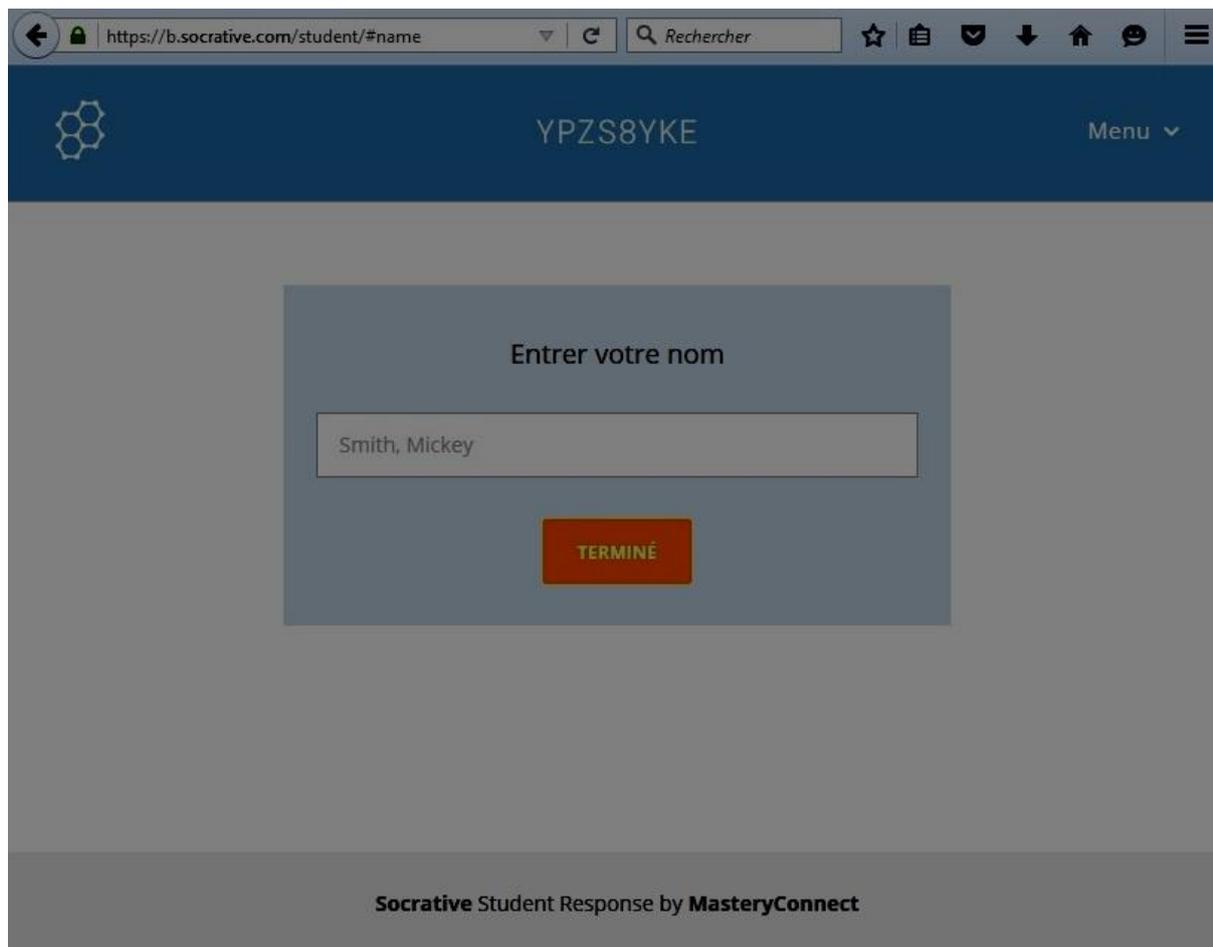


Figure 32: Écran « Name » de Socrative student.

- L'apprenant renseigne un identifiant patronymique puis il clique sur le bouton « TERMINÉ » ;

**Le déroulé des questions en mode quiz :**

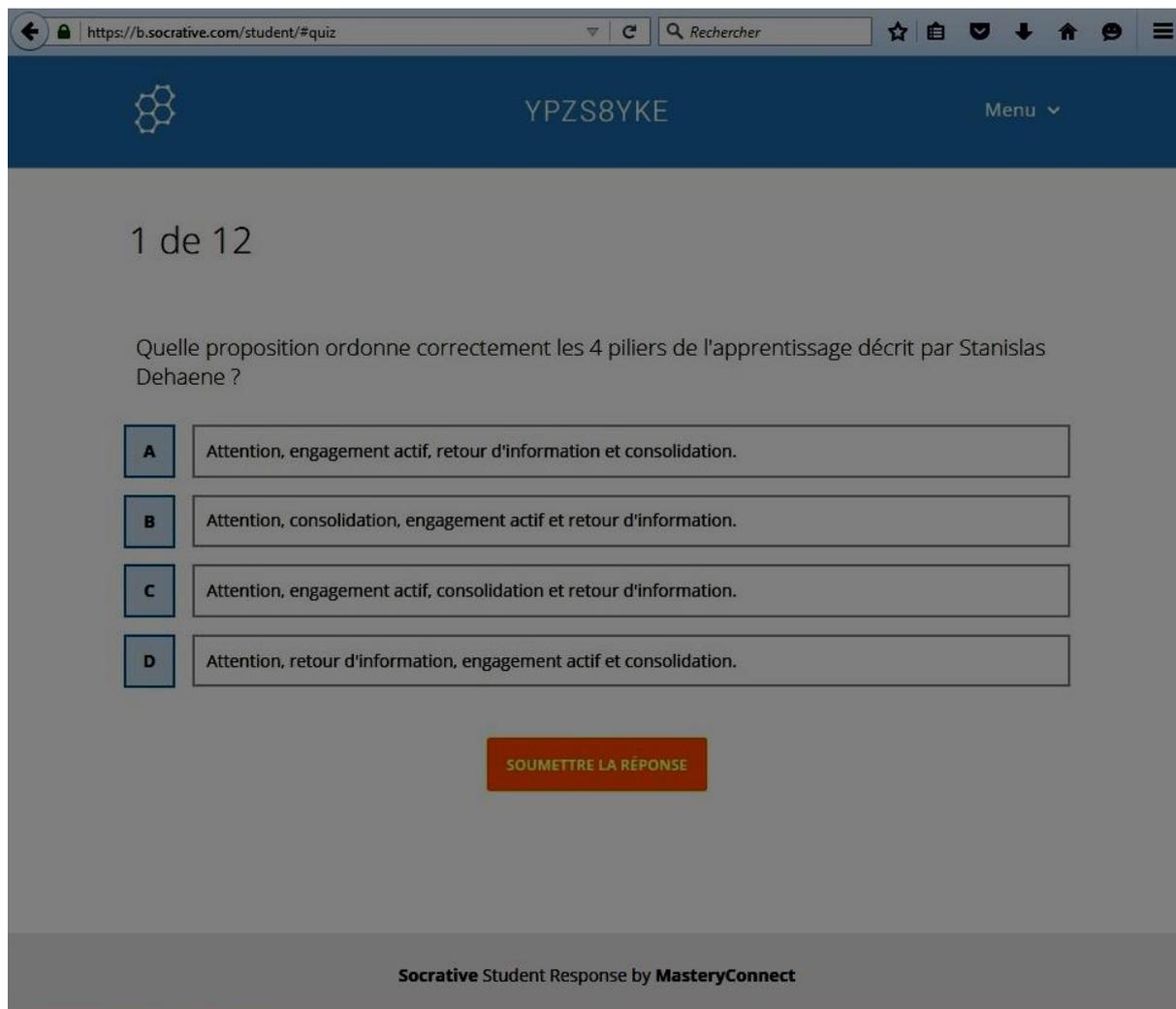


Figure 33: Écran de la première question du quiz dans Socrative student.

- L'apprenant prend connaissance de la question et des propositions puis il clique sur la proposition de son choix avant de valider en cliquant sur le bouton « SOUMETTRE LA RÉPONSE » ;

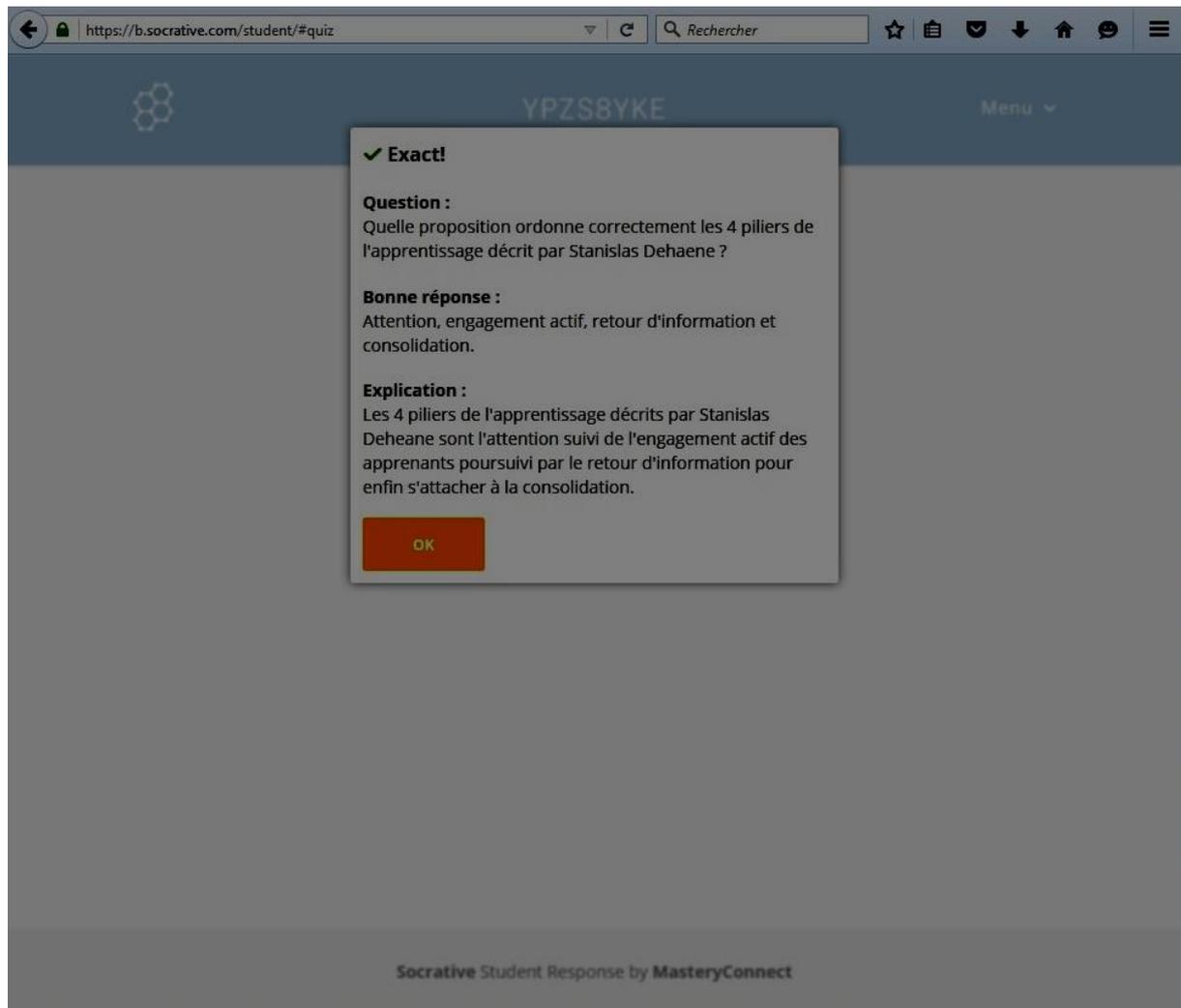


Figure 34: Retour immédiat sur la question dans Socrative student.

- L'apprenant clique sur le bouton « OK » après avoir pris connaissance des explications. Il répond, ensuite, selon la même procédure, à l'ensemble des questions du quiz ;

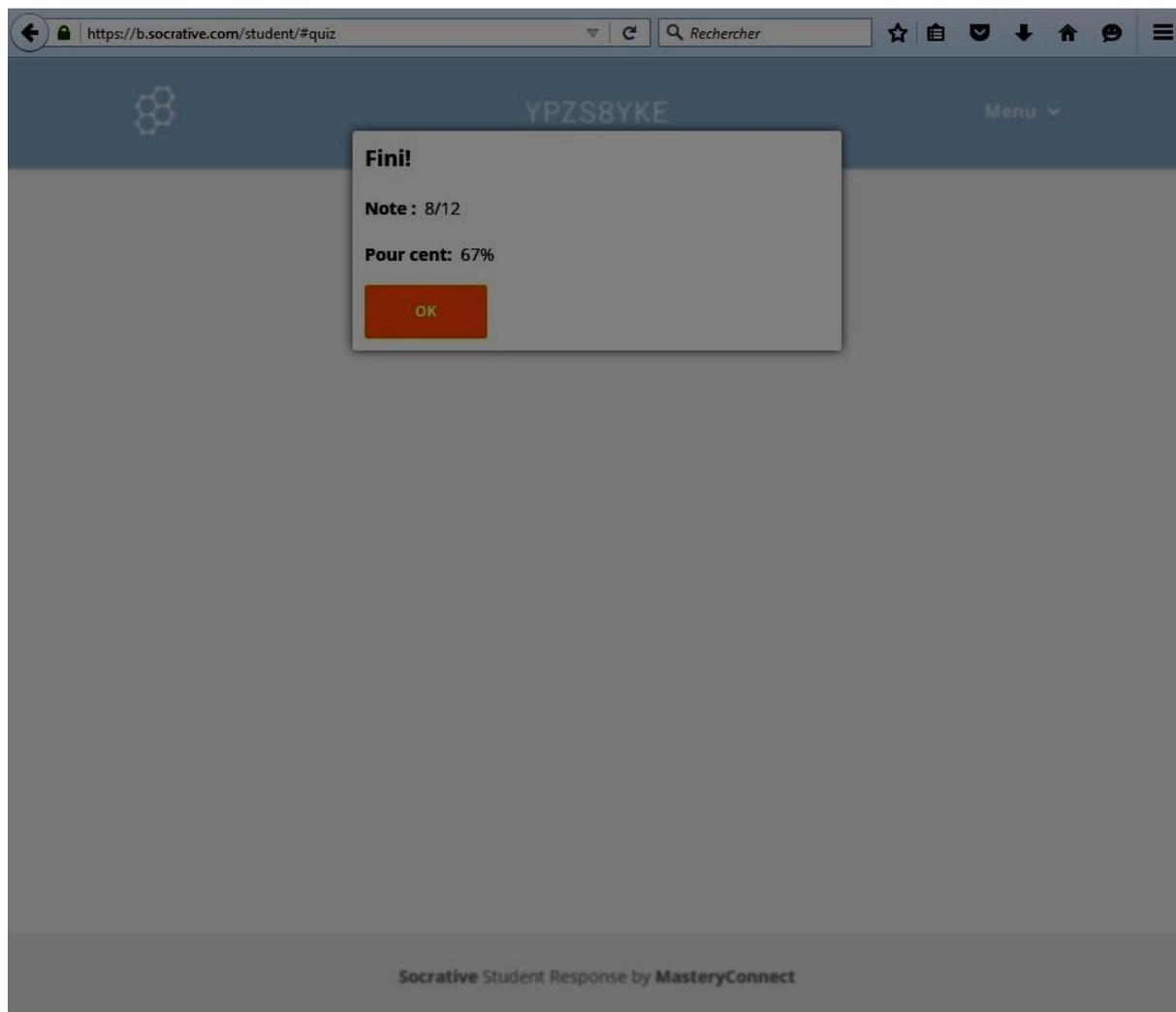


Figure 35: Résultat de l'apprenant au quiz dans Socrative student.

Cet écran apparaît si le paramètre « Désactiver les résultats des élèves » n'a pas été désactivé sinon l'apprenant accède à la fin du quiz à l'écran d'attente d'une nouvelle question :

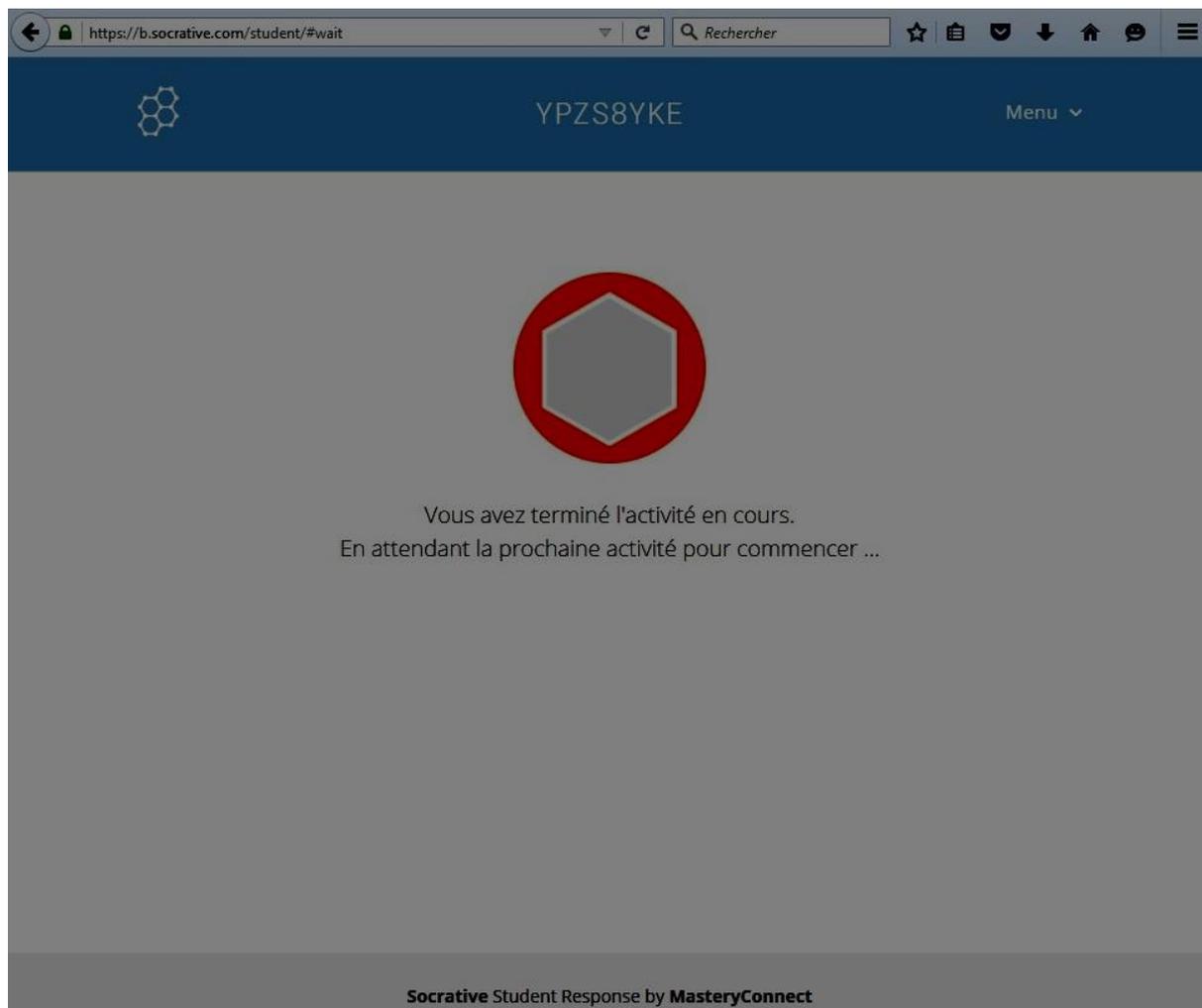


Figure 36: Écran d'attente de Socrative student à l'issue du quiz.

### **Le déroulé des questions en mode jeu Spaceship :**

Il est strictement identique à celui du mode quiz. L'apprenant se voit signifier son équipe d'appartenance par un bandeau de couleur.

The image shows a web browser window displaying a Socrative quiz. The address bar shows the URL <https://b.socrative.com/student/#quiz>. The page header includes a logo, the identifier 'YPZS8YKE', and a 'Menu' dropdown. Below the header, a dark blue banner displays '1 de 12' and 'ÉQUIPE BLUE' with a rocket icon. The main content area contains a question: 'Quelle proposition ordonne correctement les 4 piliers de l'apprentissage décrit par Stanislas Dehaene ?'. There are four multiple-choice options labeled A, B, C, and D, each with a text box for the answer. A red 'SOUMETTRE LA RÉPONSE' button is centered below the options. At the bottom, the text 'Socrative Student Response by MasteryConnect' is visible.

https://b.socrative.com/student/#quiz

YPZS8YKE Menu

1 de 12 ÉQUIPE BLUE

Quelle proposition ordonne correctement les 4 piliers de l'apprentissage décrit par Stanislas Dehaene ?

**A** Attention, engagement actif, retour d'information et consolidation.

**B** Attention, consolidation, engagement actif et retour d'information.

**C** Attention, engagement actif, consolidation et retour d'information.

**D** Attention, retour d'information, engagement actif et consolidation.

SOUMETTRE LA RÉPONSE

Socrative Student Response by MasteryConnect

Figure 37: Équipe bleue dans Socrative student.

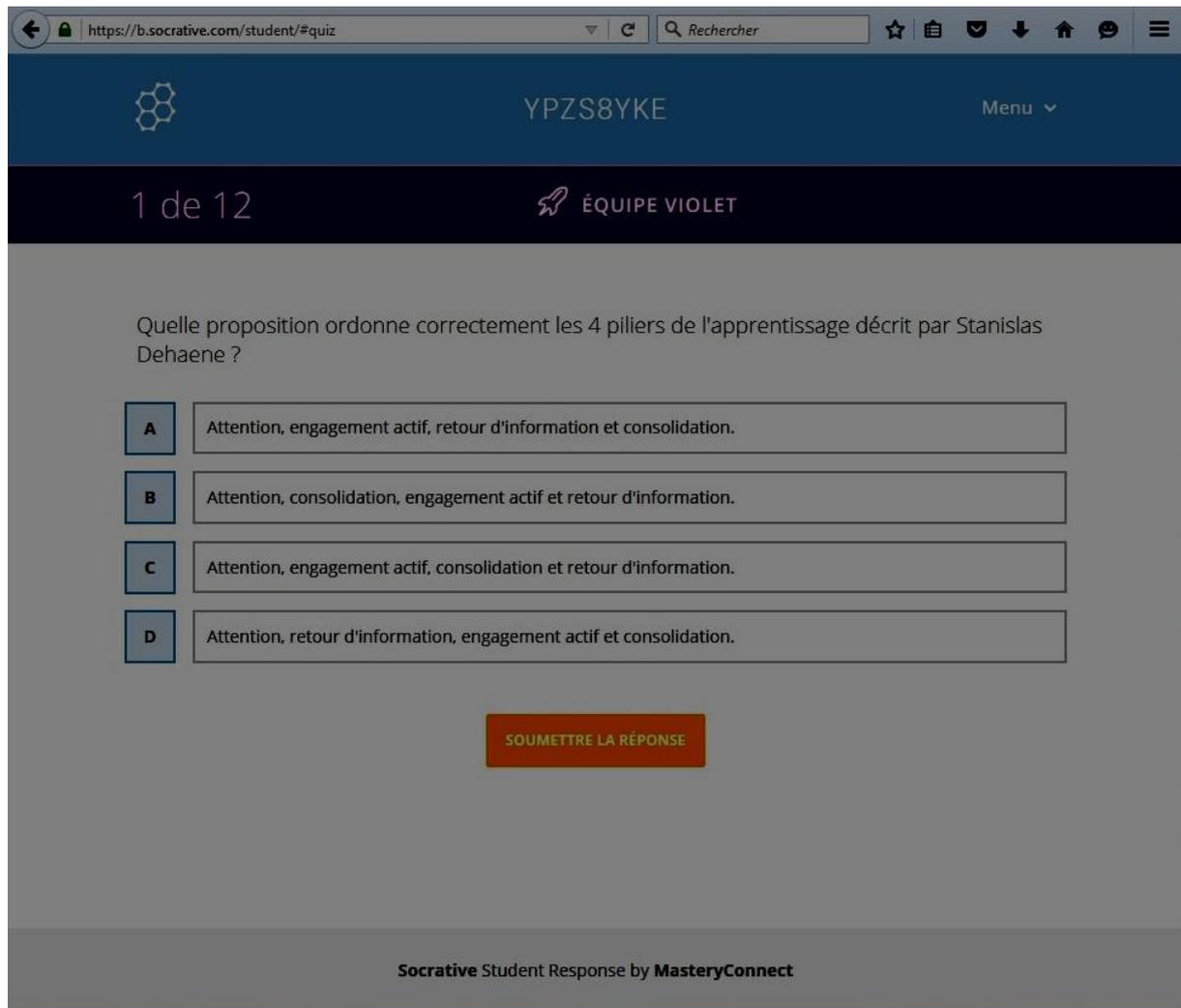


Figure 38: Équipe violette dans Socrative student.

#### 4.2.4. Le suivi en direct d'un jeu-questionnaire :

##### **Le suivi d'un quiz :**

Le menu « Résultats » du site internet permet de suivre les réponses aux questions des apprenants.

https://b.socrative.com/teacher/#live-results/table

YPZS8YKE DNS

LANCEMENT QUIZ PIÈCES RAPPORTS **RÉSULTATS**

Inition à "apprendre à apprendre" **TERMINER**

Afficher les noms  Afficher la Réponse

Nom	A-Z	Progrès	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10
Sylvain		58%	A	D	Vrai	C	D	Vrai	Vrai			
<b>Total de la classe</b>			100%	0%	100%	100%	0%	100%	100%			

Cliquez sur Question #s ou total de la classe %s pour une vue détaillée de la question

Socrative Student Response by MasteryConnect **Aller PRO!** [Apprendre encore plus](#)

Figure 39: Écran de suivi des réponses au quiz de Sylvain.

Il est possible de masquer les réponses et les noms des apprenants.

https://lb.socrative.com/teacher/#live-results/table

YPZS8YKE

LANCEMENT QUIZ PIÈCES RAPPORTS **RÉSULTATS**

Initiation à "apprendre à apprendre" TERMINER

Afficher les noms  Afficher la Réponse

Nom	Progrès	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10
*****	100% ✓	C	C	Vrai	C	E	Vrai	Vrai	Vrai	Vrai	Faux
*****	100% ✓	C	D	Vrai	C	C	Vrai	Vrai	Faux	Vrai	Faux
*****	100% ✓	A	D	Vrai	C	C	Vrai	Vrai	Faux	Vrai	Faux
*****	100% ✓	A	C	Vrai	C	C	Vrai	Vrai	Faux	Faux	Faux
*****	100% ✓	A	C	Vrai	C	C	Vrai	Vrai	Faux	Vrai	Faux
*****	100% ✓	A	D	Vrai	C	D	Vrai	Vrai	Faux	Faux	Faux
<b>Total de la classe</b>		<b>67%</b>	<b>50%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>67%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>83%</b>	<b>33%</b>	<b>100%</b>

Cliquez sur Question #5 ou total de la classe %5 pour une vue détaillée de la question

Socrative Student Response by **MasteryConnect** ★ Aller PRO! Apprendre encore plus

Figure 40: Écran de suivi anonyme des réponses au quiz.

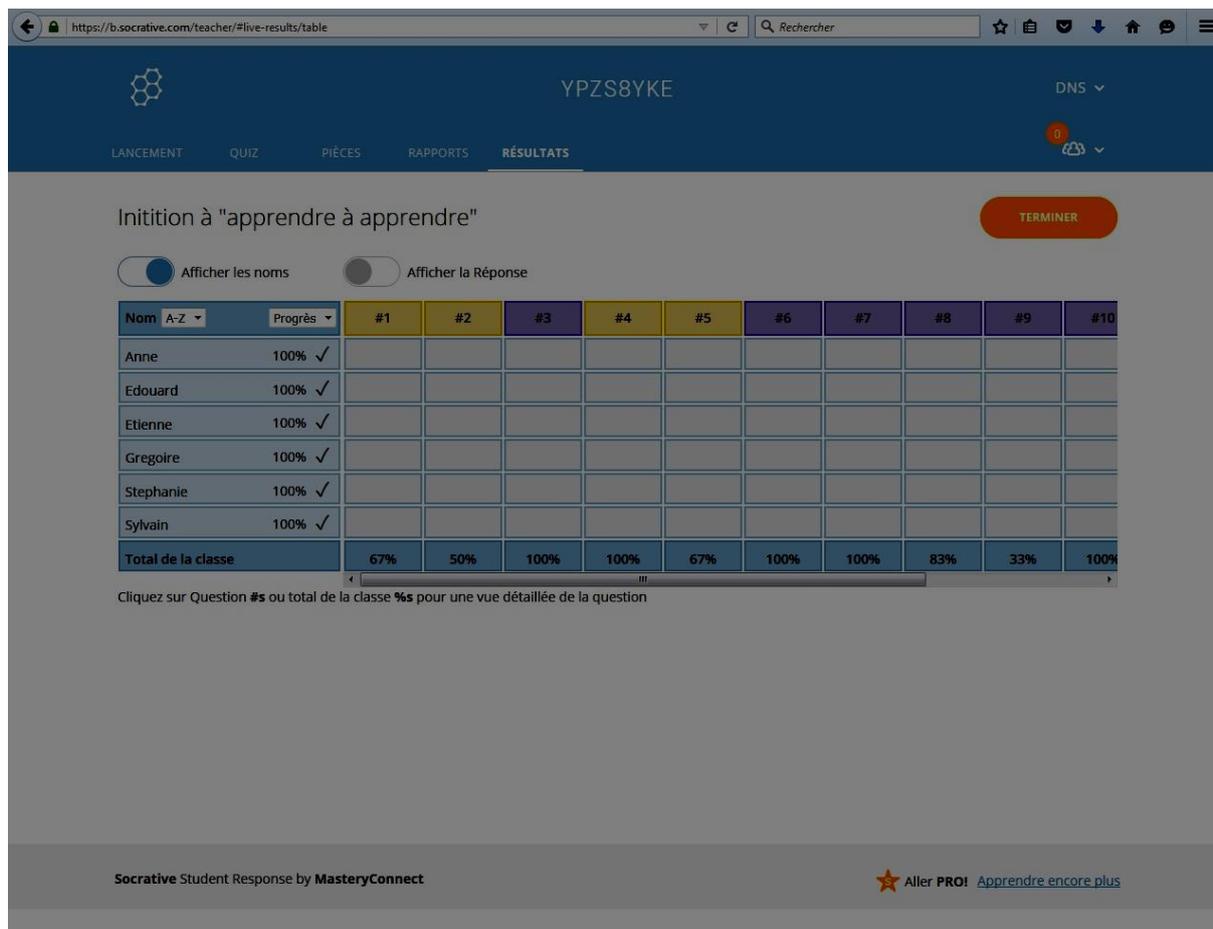


Figure 41: Écran de suivi des réponses au quiz sans le détail par stagiaire.

### Le suivi d'un jeu Spaceship :

Le suivi de la course se fait en directe de manière visuelle. Dans le menu « Rapports », le suivi des réponses des apprenants aux questions sera sous la même forme que dans le mode Quiz décrit précédemment.

A chaque réponse exacte d'un des apprenants de l'équipe à une question l'icône avance jusqu'à ce que toutes les questions aient été correctement traitées.

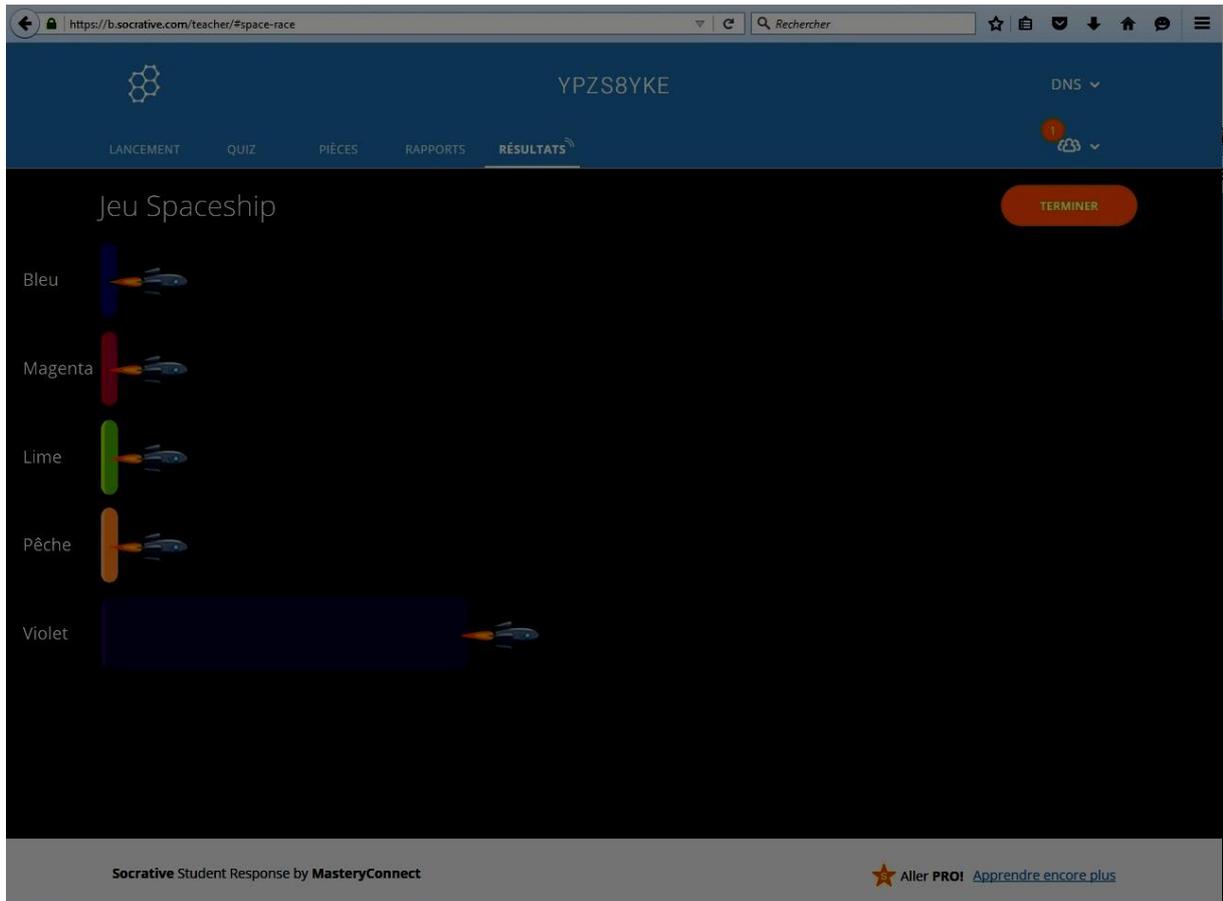


Figure 42: Écran de suivi d'une course poursuite sur le site internet.

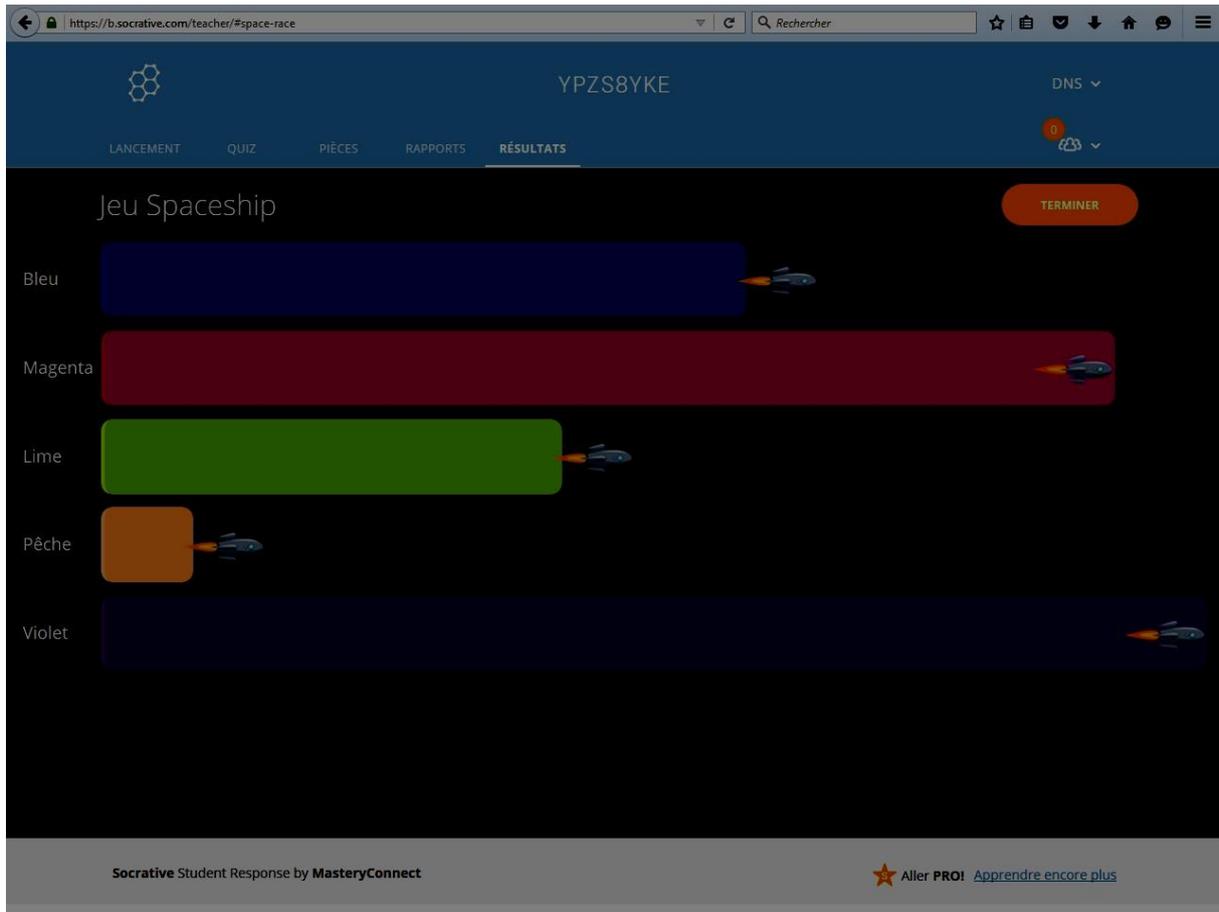


Figure 43: Fin de la course poursuite sur le site internet.

#### 4.2.5. Le bilan d'un jeu-questionnaire :

Le menu « RAPPORTS » du site internet permet de revenir sur les réponses aux questions et de les analyser une fois le jeu-questionnaire (quiz et jeu Spaceship) achevé.

- Cliquer sur le menu « RAPPORTS » ;

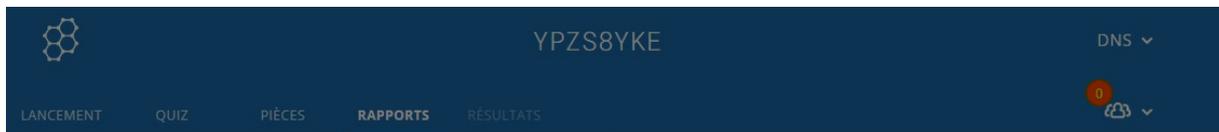


Figure 44: Menu "RAPPORTS".

The screenshot displays the Socrative teacher reports interface. At the top, the browser address bar shows the URL <https://b.socrative.com/teacher/#reports>. The page header includes the Socrative logo, the user ID 'YPZS8YKE', and a 'DNS' dropdown menu. Below the header, a navigation menu contains 'LANCEMENT', 'QUIZ', 'PIÈCES', 'RAPPORTS' (which is highlighted), and 'RÉSULTATS'. A notification icon with the number '0' is visible in the top right corner.

The main content area features a horizontal filter bar with the following categories: 'RÉCENT' (selected), 'TOUS', 'JEUX-QUESTIONNAIRE', 'JEUX SPACESHIP', 'ENQUÊTES FINALES', 'RÉPONSES COURTES', and 'RAPPORTS ARCHIVÉS'. Below this bar, the heading 'Sélectionner une activité' is followed by a list of five activity entries, each with an 'ARCHIVER' button:

Activity Name	Timestamp	Action
Initiation à "apprendre à apprendre"	11/7/2016 16:20 25	ARCHIVER
Initiation à "apprendre à apprendre"	11/7/2016 14:54 22	ARCHIVER
Exit Ticket Quiz	11/7/2016 14:20 32	ARCHIVER
Exit Ticket Quiz	11/7/2016 08:09 46	ARCHIVER
Exit Ticket Quiz	5/7/2016 14:04 19	ARCHIVER

The footer contains the text 'Socrative Student Response by MasteryConnect' on the left and 'Aller PRO! Apprendre encore plus' on the right, accompanied by a star icon.

Figure 45: Écran de gestion des rapports.

- Cliquer sur le jeu-questionnaire à analyser ;

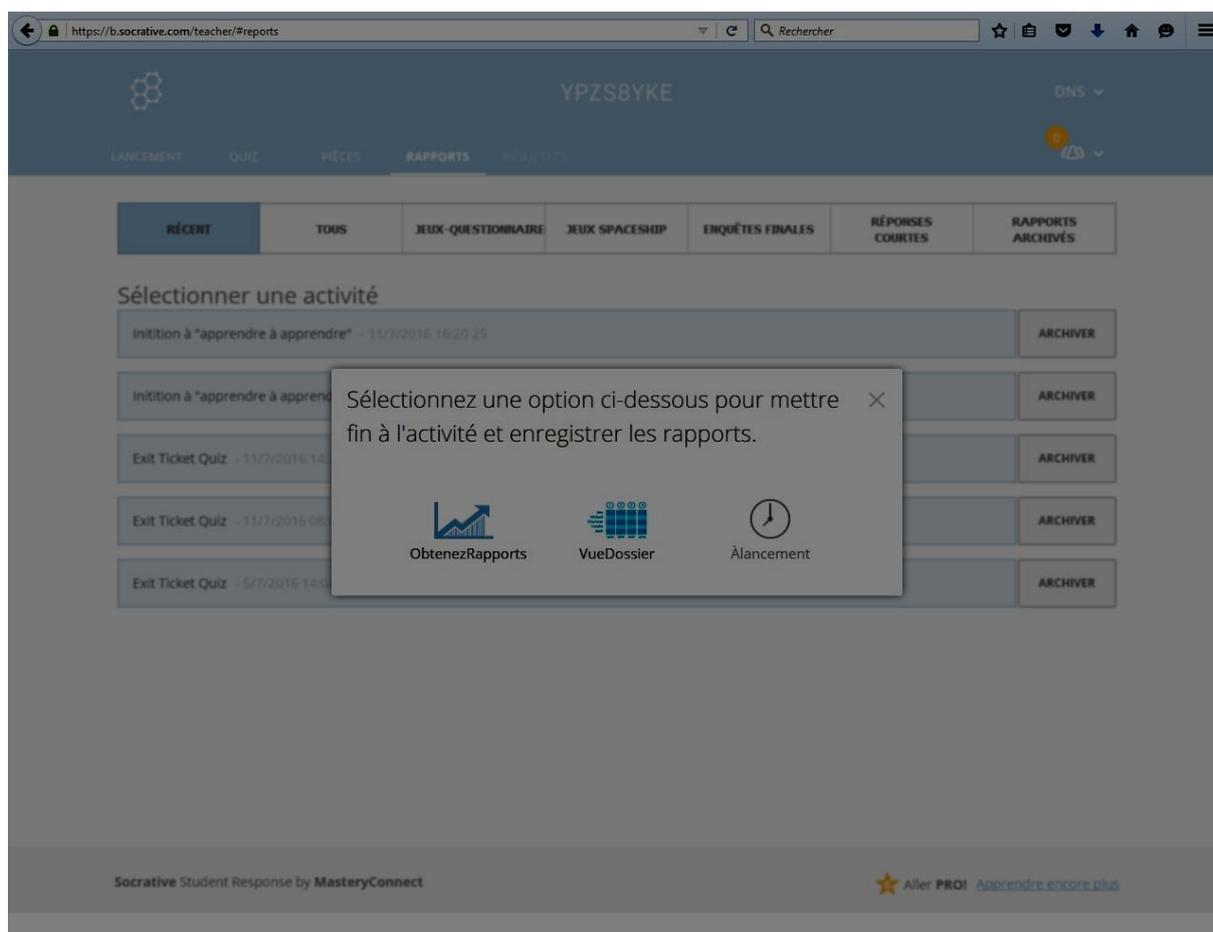


Figure 46: Écran du type de rapport.

Socrative propose deux types de rapports :

- La « VueDossier » qui est le tableau du suivi du jeu-questionnaire ;
- L'obtention de rapports via l'envoi d'un mail ou la réalisation d'un téléchargement :
  - o du tableau de suivi au format .xls ;
  - o du rapport personnalisé d'un apprenant au format .pdf ;
  - o du rapport du jeu-questionnaire présentant le détail des réponses par question au format .pdf.

Le bouton « À lancement » renvoie au menu « Lancement ».

#### Le rapport en « vue dossier » :

- Cliquer sur l'icône « VueDossier » ;



Figure 47: Icône "VueDossier".

https://b.socrative.com/teacher/#final-results/24659826/18042847/table

YPZS8YKE

LANCEMENT QUIZ PIÈCES RAPPORTS RÉSULTATS

0

Initiation à "apprendre à apprendre" - Mon Jul 11 2016

RAPPORT

Nom	Note	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10
Anne	58%	C	C	Vrai	C	E	Vrai	Vrai	Vrai	Vrai	Faux
Edouard	67%	C	D	Vrai	C	C	Vrai	Vrai	Faux	Vrai	Faux
Etienne	83%	A	D	Vrai	C	C	Vrai	Vrai	Faux	Vrai	Faux
Gregoire	100%	A	C	Vrai	C	C	Vrai	Vrai	Faux	Faux	Faux
Stephanie	83%	A	C	Vrai	C	C	Vrai	Vrai	Faux	Vrai	Faux
Sylvain	67%	A	D	Vrai	C	D	Vrai	Vrai	Faux	Faux	Faux
Total de la classe		67%	50%	100%	100%	67%	100%	100%	83%	33%	100%

Cliquez sur Question #s ou total de la classe %s pour une vue détaillée de la question

Socrative Student Response by MasteryConnect

★ Aller PRO! Apprendre encore plus

Figure 48: Écran Rapport "vue dossier".

- Cliquer sur l'entête d'une colonne (par exemple #9) pour avoir le détail d'une question ;

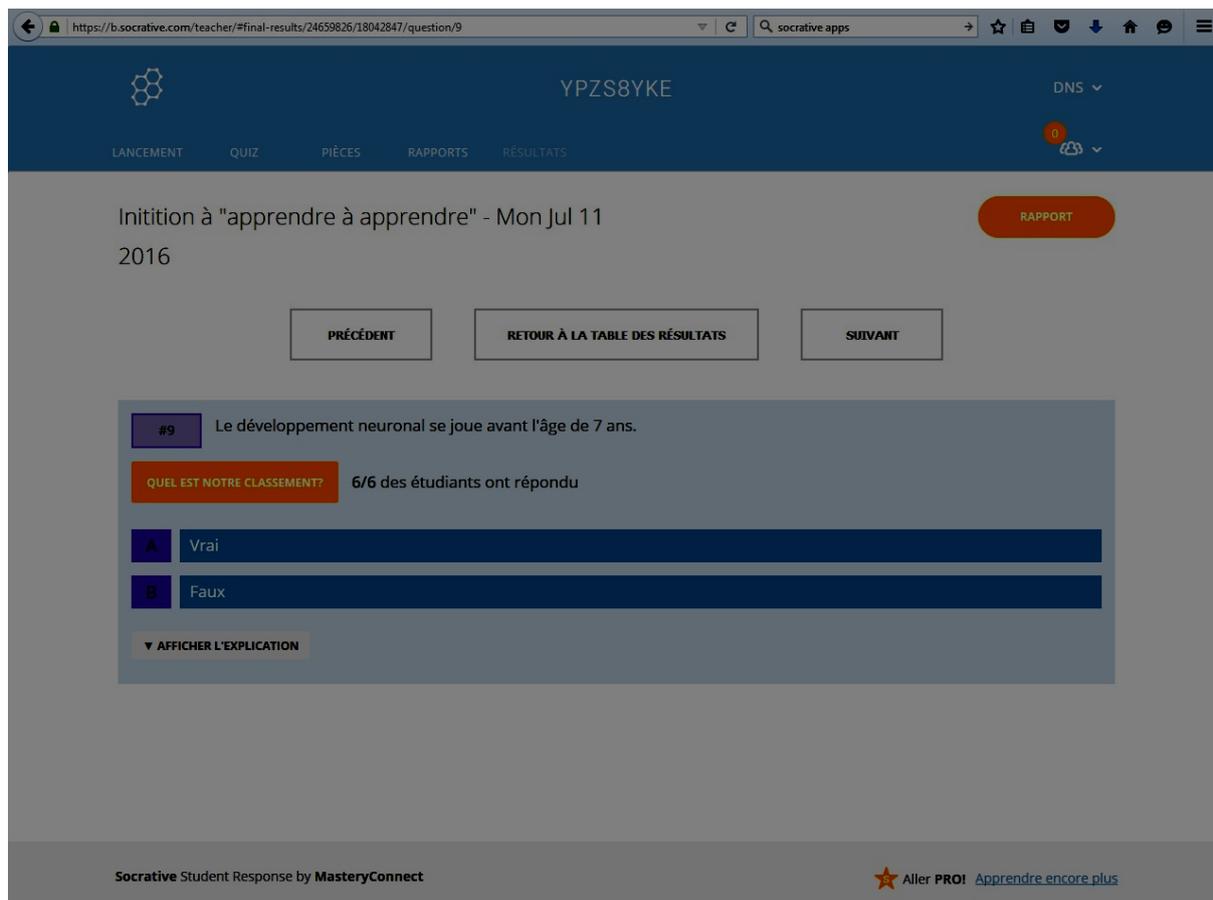


Figure 49: Écran de détail d'une question du rapport en « vue dossier ».

- Cliquer sur le bouton « QUEL EST NOTRE CLASSEMENT ? » fait apparaître le pourcentage de réponses par proposition et indique la proposition exacte ;



Figure 50: Bouton « Quel est notre classement ? ».

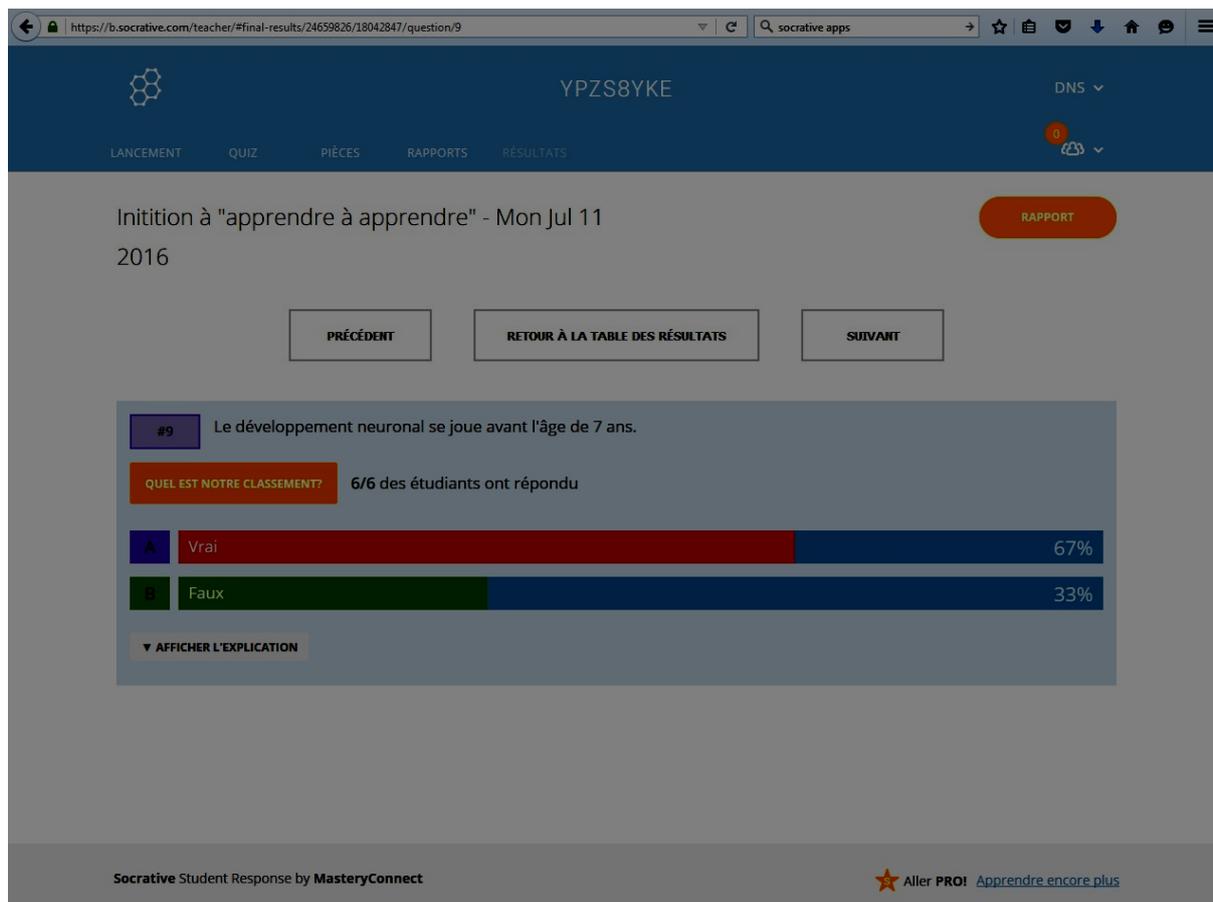


Figure 51: Écran de détail des réponses à une question du rapport en "vue dossier".

### Obtenir un rapport :

- Cliquer sur l'icône « ObtenezRapports » ;



Figure 52: Bouton "ObtenezRapports".

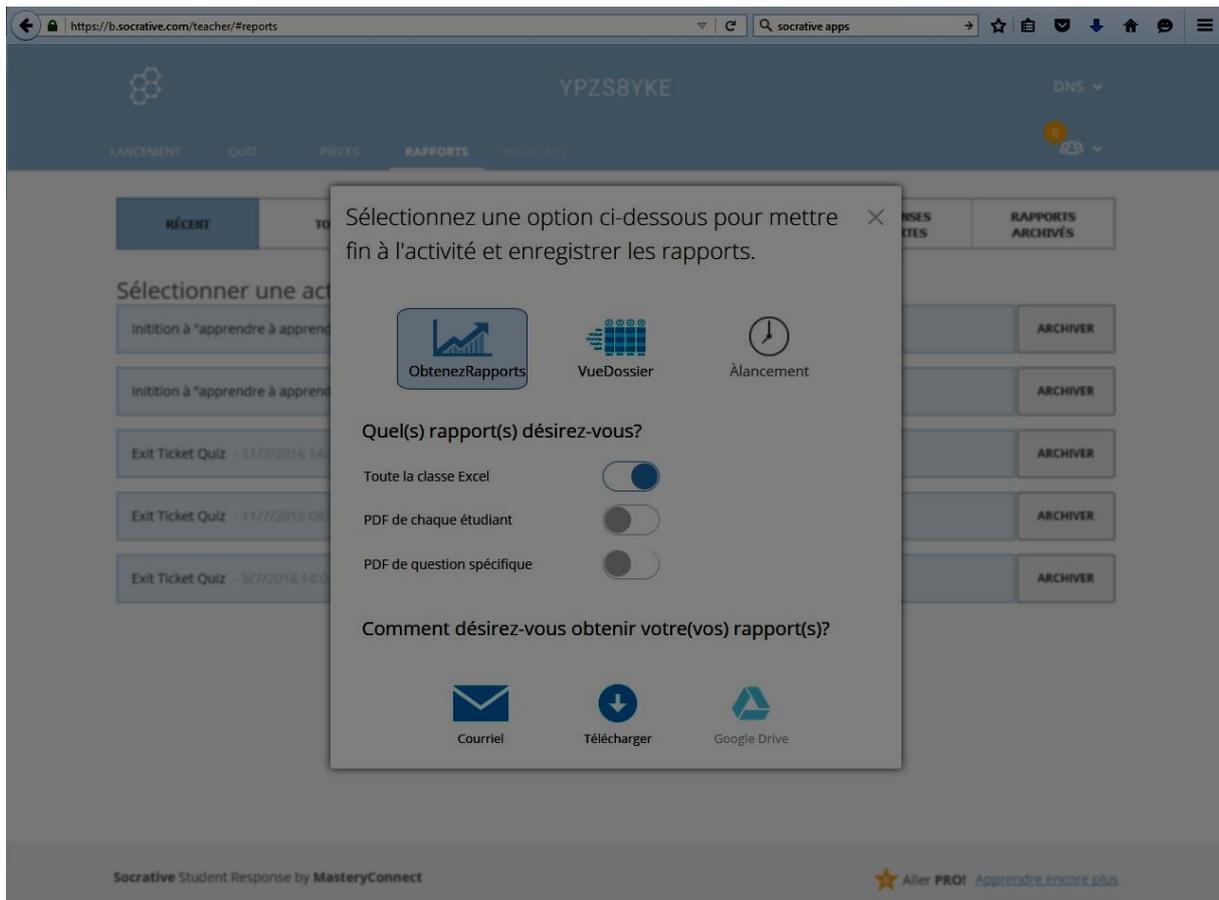


Figure 53: Ecran de choix du type de rapports à obtenir.

- Cliquer sur l'icône « Courriel » ;



Figure 54: icône courriel.

Socrative envoie sur la messagerie du compte du formateur le rapport choisi.

- Cliquer sur l'icône « Télécharger » ;



Figure 55: Icône "télécharger".

**Rapport de toute la classe Excel :**

Class_07_11_2016_14_54_QZ_initiation%C3%A0apprendre%C3%A0apprendre [Lecture seule] - Microsoft Excel									
Initiation à "apprendre à apprendre"									
1	Initiation à "apprendre à apprendre"								
2	Monday, July 11 2016 02:54 PM								
3	Chambre: ypsz8yke								
4									
5									
6									
7	noms des élèves	Score total (0-100)	Nombre de réponses correctes	Quelle proposition ordonne correctement les 4 piliers de l'apprentissage décrit par Stanislas Dehaene ?	Quelle proposition ne correspond pas à un des types de l'attention ?	Etre attentif, c'est une image mentale associée à un projet tirée d'une consigne.	Quelle proposition ne correspond pas à l'un des types de mémoire à long terme ?	Combien de fois faut-il répéter une information en moyenne pour qu'elle soit conservée dans la mémoire à long terme ?	L'empan mnésique est limité à 7 plus ou moins 2 informations.
8	Etienne	83	10	Attention, engagement actif, retour d'information et consolidation.	L'attention partagée.	True	Mémoire de travail	de 3 à 6 fois.	True
9	Stephanie	83	10	Attention, engagement actif, retour d'information et consolidation.	L'attention participative	True	Mémoire de travail	de 3 à 6 fois.	True
10	Edouard	67	8	Attention, engagement actif, consolidation et retour d'information.	L'attention partagée.	True	Mémoire de travail	de 3 à 6 fois.	True
11	Gregoire	100	12	Attention, engagement actif, retour d'information et consolidation.	L'attention participative	True	Mémoire de travail	de 3 à 6 fois.	True
12	Anne	58	7	Attention, engagement actif, consolidation et retour d'information.	L'attention participative	True	Mémoire de travail	beaucoup plus de fois.	True
13	Sylvain	67	8	Attention, engagement actif, retour d'information et consolidation.	L'attention partagée.	True	Mémoire de travail	de 4 à 8 fois.	True
14	Classe de notation	76,4%	9,17	66,7%	50,0%	100,0%	100,0%	66,7%	100,0%
15									
16									
17									

Figure 56: Fichier Excel du rapport de toute la classe.

### Rapport pdf de chaque étudiant :

Socrative génère un fichier archive qui contient l'ensemble des pdf des apprenants de la classe.

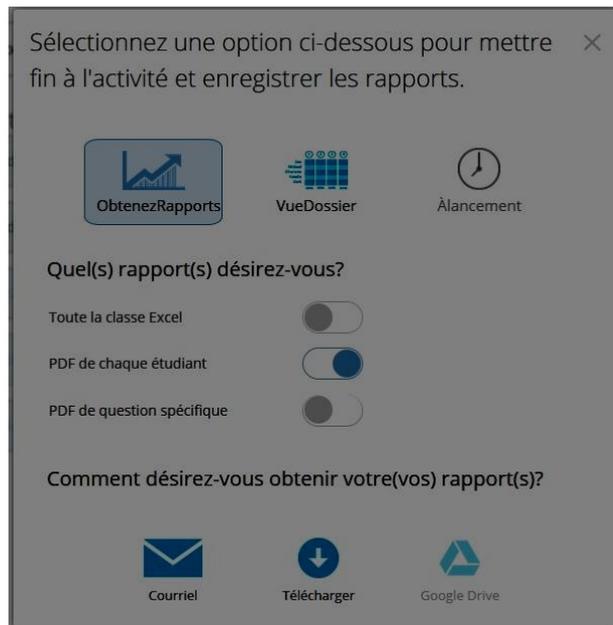


Figure 57: Choix du rapport "PDF de chaque étudiant".

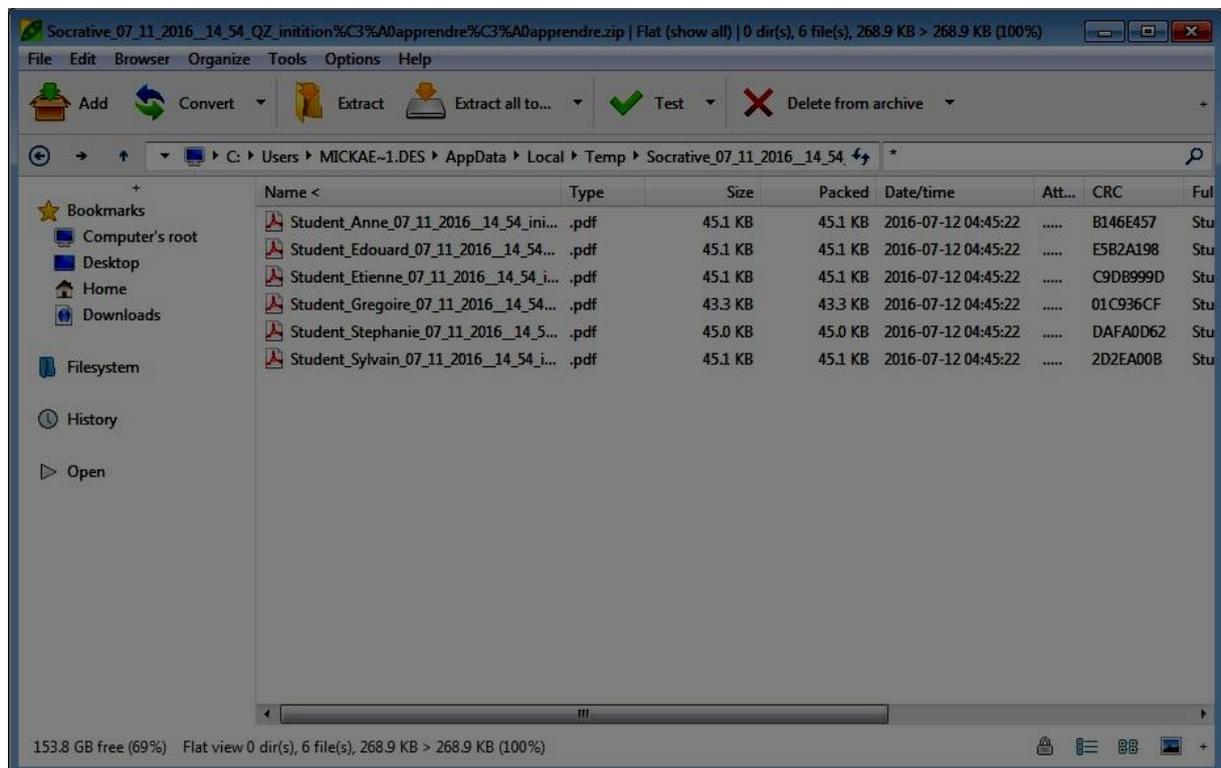


Figure 58: Fichier archive contenant le rapport personnalisé de chacun des apprenants.

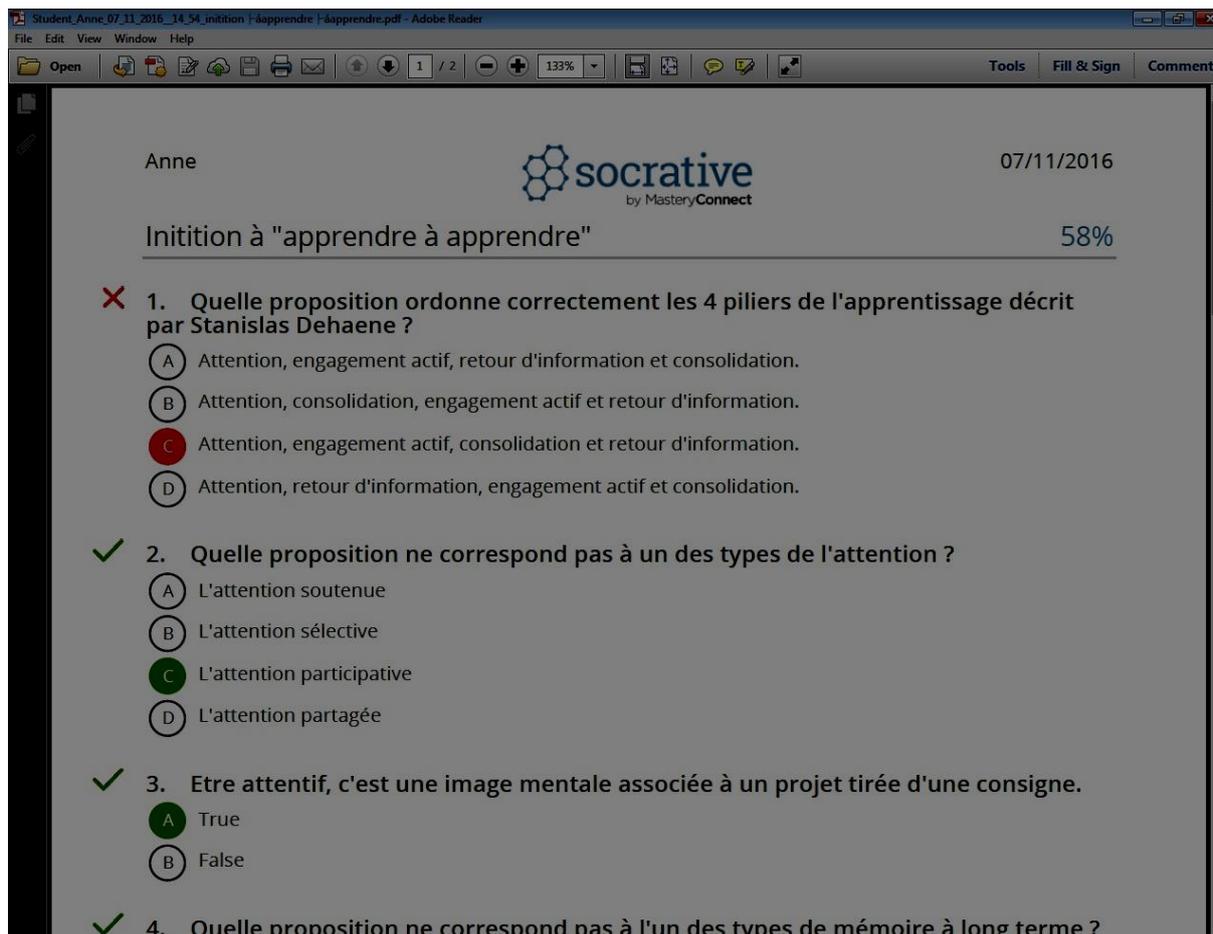


Figure 59: Exemple d'un rapport personnalisé d'un apprenant (par exemple Anne).

### Rapport pdf de question spécifique :

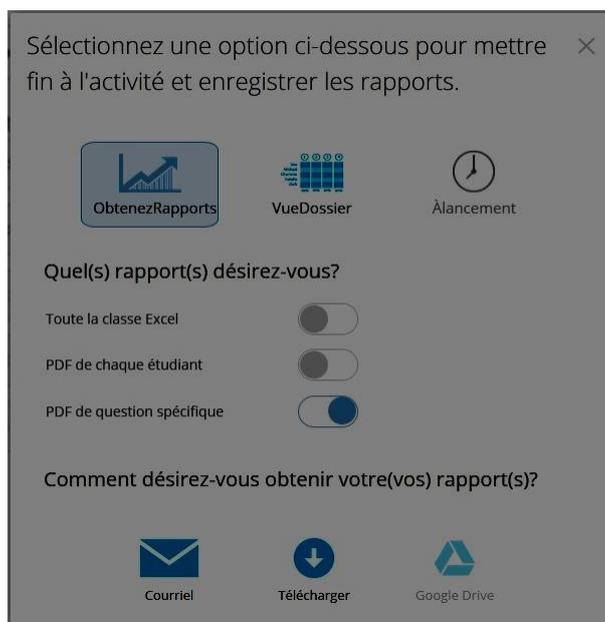


Figure 60: Choix du rapport "PDF de question spécifique".

Question\_07\_11\_2016\_14\_54\_Q2\_initiation%3%A0apprendre%3%A0apprendre-1.pdf - Adobe Reader

File Edit View Window Help

Open [Icons] 1 / 2 133% [Icons] Tools Fill & Sign Comment

 07/11/2016

Initiation à "apprendre à apprendre" Total Questions: 12

La plupart des réponses correctes: #6 Les moins bonnes réponses: #12

1. Quelle proposition ordonne correctement les 4 piliers de l'apprentissage décrit par Stanislas Dehaene ?

- 4/6  A Attention, engagement actif, retour d'information et consolidation.
- 0/6  B Attention, consolidation, engagement actif et retour d'information.
- 2/6  C Attention, engagement actif, consolidation et retour d'information.
- 0/6  D Attention, retour d'information, engagement actif et consolidation.

2. Quelle proposition ne correspond pas à un des types de l'attention ?

- 0/6  A L'attention soutenue
- 0/6  B L'attention sélective
- 3/6  C L'attention participative
- 3/6  D L'attention partagée

3. Etre attentif, c'est une image mentale associée à un projet tirée d'une consigne.

- 6/6  A True
- 0/6  B False

mardi 12 juillet 2016

Figure 61: Exemple de PDF détaillant les réponses par question de l'ensemble du jeu-questionnaire.