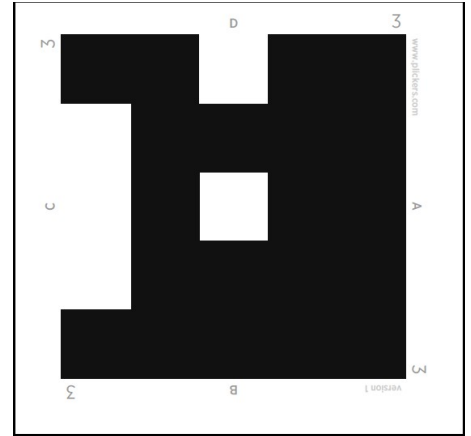


## Qu'est ce que c'est ?

Plickers est un dispositif de vote permettant de recueillir les réponses de tous les membres d'un groupe de façon simple et rapide, à l'aide de cartes papier.

*ci-contre, un exemple de carte "Plickers"*



## Inscription

Dans un premier temps, l'animateur doit s'inscrire sur le site <https://www.plickers.com>

A partir de ce site, il est possible de [télécharger un jeu de cartes à imprimer](#) (40 cartes dans la version standard, 63 dans la version étendue) , de créer des groupes, de définir des questions et de les affecter à un ou plusieurs groupes, de consulter les résultats globaux ou détaillés des tests réalisés.

## Conception des questions

Les questions sont rédigées sur le site Plickers et affectées à un ou plusieurs groupes avant l'utilisation en séance. Il est possible d'indiquer quelle est la réponse correcte, ce qui facilite l'affichage des résultats.

Ces questions sont indépendantes les une des autres (pas de notion de test ou de devoir).

## Administrer des questions

L'animateur doit posséder un smartphone (ou une tablette) sur lequel il aura au préalable installé une application. Cette dernière est disponible sur Google Play (smartphones et tablettes Android) ou sur l'App Store (smartphones et tablettes iOS).

Lors du test, l'animateur va choisir sur son appareil mobile les questions qu'il souhaite poser. S'il dispose d'un ordinateur connecté sur le site Plickers et en mode "Live view" , il sera possible d'afficher les questions par vidéoprojection.

Les questions posées sont de type dichotomique (Vrai/faux, Oui/non) ou fermées à réponse unique avec quatre possibilités de choix (A, B, C, D).

Les participants répondent à la question posée en présentant à l'animateur leur carte avec la lettre correspondant à la bonne réponse positionnée vers le haut.

Si l'animateur n'a pas associé (sur le site plickers) nominativement une carte à un participant, le vote sera anonyme. Dans le cas contraire, les réponses seront identifiées.

L'animateur recueille les réponses en balayant le groupe des participants à l'aide de l'appareil photo de son appareil mobile, activé à partir de l'application plickers.

Si les questions sont affichées en vidéoprojection, Il est possible pour les participants de vérifier si le scan de sa carte a été correctement effectué.

### Exploitation des résultats

Les résultats s'affichent instantanément sur le site et sur l'appareil mobile (nombre de réponses et pourcentage). Si la question posée est de type QCM, l'animateur peut lors de la rédaction du test indiquer la réponse correcte parmi les réponses proposées. Dans ce cas, Plickers affichera le nombre et pourcentage de réponses exactes pour le groupe. En cas de vote identifié, il est possible de connaître la réponse de chaque participant à la question posée.

Avantages	<ul style="list-style-type: none"><li>• Coût de la solution</li><li>• Côté élèves, pas d'équipement mobilisé</li><li>• Recueil rapide des réponses</li><li>• Synthèse des résultats instantanée</li></ul>
Inconvénients	<ul style="list-style-type: none"><li>• Format limité des questions (fermées à choix unique, 4 choix possibles maximum)</li><li>• Pas de possibilité de regrouper des questions et d'enregistrer ces ensembles (notion de test)</li><li>• Légères contraintes lors des tests (ne pas masquer la figure avec les doigts, tenir la carte réponse verticalement...)</li><li>• Fonctionnalités d'export absentes (pas de CSV), par de synthèse des résultats par élève. Ces fonctionnalités sont cependant à l'étude et pourraient apparaître rapidement, car <a href="#">les demandes allant dans ce sens sur le site Plickers sont nombreuses</a>.</li><li>• Les élèves peuvent se souffler les réponses (d'où un intérêt moindre dans un contexte d'évaluation sommative)</li><li>• Dispositif peu adapté à des tests longs : se cantonner à quelques questions</li></ul>

### Conseils, variantes :

- les cartes peuvent être plastifiées (utiliser de préférence un plastique mat)
- un jeu déjà plastifié peut-être acheté sur [Amazon](#)
- il est possible d'attribuer définitivement une carte à chaque élève d'une classe, ce qui permet d'effectuer des tests dans différentes matières (dans ce cas, tous les enseignants doivent utiliser une liste carte ↔ élève commune et prévoir un jeu de cartes de secours, en cas d'oubli de la carte par un ou plusieurs élèves)
- les cartes non distribuées peuvent être utilisées pour des votes par groupes

Exemple d'usage :

<http://www.laclassedemallory.com/une-decouverte-pour-la-classe-plickers-a114246014>

[Mode opératoire](#) (création de compte, constitution d'une classe, création de questions) au format PDF

Autres sites pour en savoir plus

<http://artic.ac-besancon.fr/svt/tice/tablettes/applications/plickers/index.htm>

<http://sydologie.com/outils/plickers/>

<https://profjourde.wordpress.com/2014/03/14/plickers-des-boitiers-de-vote-en-papier-pour-les-eleves/>