

Plickers : des «boîtiers de vote » en papier pour les élèves.

Publié le [mars 14, 2014](#) par [François Jourde](#)

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

Comment permettre aux élèves d'une classe de répondre simultanément à une même question (question fermée ou sondage) et comment recueillir à la volée leurs réponses « anonymement », sans qu'ils puissent être influencés par les réponses de leurs pairs ? Comment consulter instantanément et archiver ses réponses individuelles ? Comment visualiser et projeter les graphiques statistiques des réponses des élèves ?

Des technologies le permettent aujourd'hui, mais elles sont souvent coûteuses et assez lourdes à installer. Les boîtiers de vote électroniques (télévotants ou clickers), permettent la collecte immédiate et le traitement statistique des réponses. Mais ils supposent un équipement assez onéreux pour chaque salle de classe (jeu de boîtiers émetteurs, dispositif de réception et logiciel de traitement des données), des risques de détérioration ou de perte ainsi qu'un entretien régulier (remplacement des batteries, mises à jours des applications). De même, les systèmes de réponses distribués sur les outils mobiles des étudiants et administrés via des plateformes en ligne (comme [Socrative](#)) supposent un équipement de chaque élève et des connexions sans fils. Ces conditions d'équipement sont rarement intégralement rencontrées et sont de toute façon difficilement exigibles de la part des élèves.

La recherche, de son côté, montre que l'utilisation des télévotants augmente la confiance en soi, la motivation, la satisfaction des étudiants et la rétention de la matière (voir la synthèse de V. Laberge et E. Francœur : « [Les télévotants et la dynamique de classe](#) »).



Un nouvel outil vient opportunément répondre en large partie à ce problème, d'une façon étonnement simple et brillamment efficace : [Plickers](#). Plickers avance un slogan que l'usage ne dément pas : « *Clickers, Simplified* ».

- Côté enseignant, le système ne requiert qu'un ordiphone ou une tablette iOS ou Android (équipé d'une caméra et éventuellement d'une connexion internet).
- Côté élèves, le système ne requiert la manipulation d'aucun dispositif numérique ni électronique : ceux-ci communiquent leurs réponses en présentant à l'enseignant une simple feuille de papier sur laquelle un code est reconnu par l'application mobile installée sur le terminal mobile de l'enseignant.

Comment ce fonctionne-t-il ? Sur chacune des feuilles individuelles remises aux élèves est imprimé un code graphique individuel, orientable de quatre façons différentes selon la réponse choisie par l'élève.

L'enseignant peut préalablement (et une fois pour toutes) encoder les élèves de chacune des classes sur la [plateforme en ligne](#) associée à l'application mobile. Il lui suffit alors d'imprimer les codes graphiques numérotés et de les distribuer aux élèves (chaque élève recevant celui dont le numéro lui correspond et l'identifie). A noter qu'il est ici pratique de plastifier ces feuilles de format A5, afin d'en garantir la solidité (le même jeu de codes peut être utilisé pour toutes les classes). Il est possible d'imprimer ainsi jusqu'à 40 codes différents (donc de travailler avec une classe de 40 élèves). L'enseignant peut aussi bien ne pas associer les codes graphiques aux élèves, si l'on souhaite par exemple ne procéder qu'à des questions et des sondages anonymes.

Ce dispositif fonctionne étonnamment bien. Il est possible de récolte les réponses d'une classe en une poignée de secondes. On peut alors battre le fer quand il est chaud et travailler immédiatement sur ce matériel, en le projetant éventuellement à la classe (grâce à une connexion sans fil, l'application mobile est constamment synchronisée avec la plateforme en ligne). La reconnaissance des codes graphiques est fiable et n'impose pas à l'enseignant de se déplacer dans la salle pour les capturer (la reconnaissance fonctionne à plusieurs mètres, sauf peut-être en situation de contre-jour).

Avec la plupart des élèves, ce dispositif permet de joyeuses interactions. Charge restant bien entendu à l'enseignant de construire avec intelligence ses questions et de considérer les [recommandations données par le CNDP](#) :

- Les boîtiers peuvent être intégrés dans un cours, afin de maintenir l'attention des élèves et de vérifier leur compréhension petit à petit, ou utilisés lors de séances entièrement dédiées à des révisions.
- Leur utilisation doit cependant rester ponctuelle afin de préserver au maximum l'aspect ludique de l'outil, et éviter une lassitude des apprenants.
- L'aspect interactif peut être appuyé en encourageant les étudiants à travailler en groupe ou à discuter de leurs réponses.
- L'anonymat des réponses est également apprécié parce qu'il encourage la participation sans la rendre obligatoire (pour le meilleur anonymat on peut alors utiliser la classe « démo » dans l'application).

Vous pouvez consulter une fiche académique de synthèse : « [Les télévotants et la dynamique de classe](#) » (format PDF) éditée par le [Portail du soutien à la pédagogie universitaire](#).

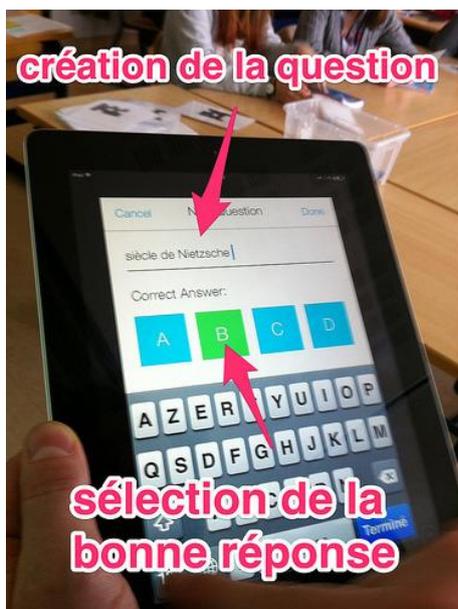
> Voici [quelques images illustrant](#) ce système dans ma classe.



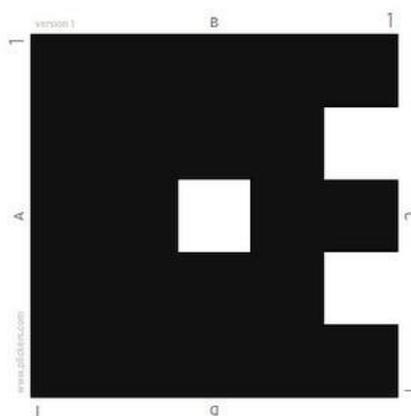
Lancement de l'application



Sélection de la classe



Création de la question



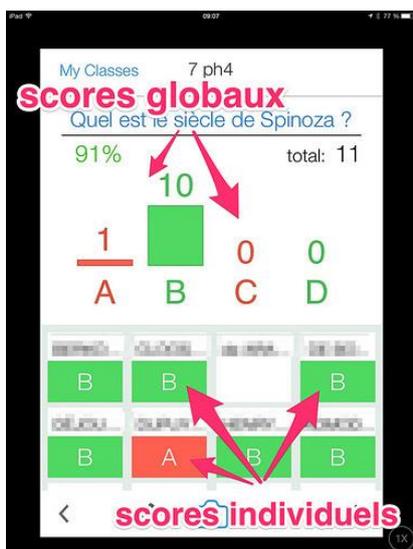
Carte de réponse



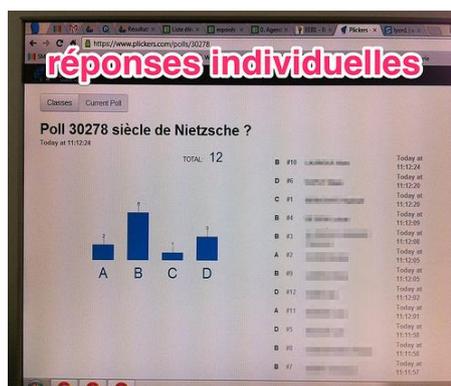
Collecte des réponses



Affichage des réponses sur le terminal mobile.



Affichage des réponses.



Affichage des réponses en ligne.

