

Un quizz en classe de philosophie
avec boîtier de vote

Fauquembergue Clovis

**« De l'usage du buzzer en classe de philosophie
ou comment réviser autrement et tous ensemble le cours de philosophie »**

Toute la classe est soumise à un questionnaire à choix multiple, en direct. Les questions défilent au tableau, vidéoprojetées. Les élèves y répondent via leur smartphone qui tient lieu de boîtier de vote, après saisie d'un code. L'élève dispose de vingt secondes pour répondre après quoi la bonne réponse s'affiche. Les classements sont figurés en temps réel.

Un questionnaire vivant et une réappropriation du cours interactive !
Émulation et stimulation assurées !

Classe Terminale

La classe est soumise à un QCM en direct. Les réponses des élèves ont pour support technique le smartphone qui tient lieu de boîtier de vote. Il convient de communiquer un code en début d'heure, à saisir après s'être rendu sur le site de l'application (pas d'inscription) lequel renvoie à un questionnaire qui préalablement aura été conçu sous la tutelle de l'enseignant par un élève ou un groupe d'élèves. L'enseignant peut rédiger lui-même ce questionnaire, mais l'intérêt pédagogique en serait moindre. 20 secondes s'écoulent avant la publication de la réponse exacte. À chaque question, le classement des meilleurs joueurs apparaît, stimulant l'attention. À la fin du jeu, le palmarès est publié avec le pourcentage de réponses exactes. Des statistiques plus précises et individualisées sont accessibles. Un excellent moyen pour créer une synergie en classe et démontrer aux élèves que la philosophie, cela s'apprend.

Objectifs pédagogiques

1. Acquérir et renforcer les connaissances.
2. Créer en classe un esprit d'équipe et stimuler l'émulation. Renouer avec la notion de « jeu » en philosophie.
3. Une alternative aux « interrogations » et révisions solitaires.
4. Faire de l'élève un acteur (le ou les rédacteurs du quizz).
5. Repenser le cours. Beaucoup d'élèves découvrent à cette occasion des questions ou des points dont ils ne soupçonnaient pas l'importance ou la complexité.
6. Repérer très vite les élèves en difficulté en termes d'acquisition de connaissances.

Outils numériques mobilisés :

- Logiciels
 - Application [Kahoot](#).
 - Accès gratuit.
 - Chaque élève doit être doté d'un smartphone pour se rendre sur l'application (pas d'inscription), saisir un code et son nom de joueur

Degrés de maîtrise de ces outils par :

- Pour l'enseignant, l'usage de cet outil ne présente aucune difficulté.
- Pour l'élève, la manipulation en classe est réduite à sa plus simple expression, simple et rapide.

Quels items du CRCN peuvent être validés par ce projet ?

1. Communication et collaboration
2. Création de contenus (pour les concepteurs du questionnaire)

Temps consacré à ce projet par le professeur. Le questionnaire se prête à des temporalités brèves (15 min.) ou longues (1h). Au regard de l'excitation suscitée par un tel dispositif, prévoir une séquence d'une heure à la clôture d'un champ pour le réviser serait conseillé.

Pour l'élève qui prépare les questions, cette activité peut prendre plusieurs heures. Il convient de l'accompagner dans la rédaction afin que celle-ci soit explicite, pertinente, que les réponses puissent être univoques et judicieuses. En cela, il y a là un réel travail d'appropriation qui mérite d'être valorisé par l'enseignant.

Cette activité a vocation à s'opérer dans le huis-clos de la classe. Mais il serait possible de concevoir un quizz interclasse en fin de trimestre ou d'année, voire pluridisciplinaire.

Ce projet ne nécessite aucun financement.

- **Points positifs**

- Activité ludique et plaisante qui réenchante le quotidien des pratiques.
- Vecteur d'apprentissage assez efficace pour réviser un cortège de notions.
- Possibilité d'évaluer en direct 35 élèves.
- Un quizz en ligne très simple d'utilisation et réutilisable à tout instant à des fins de révision par exemple.

- **Point négatif**

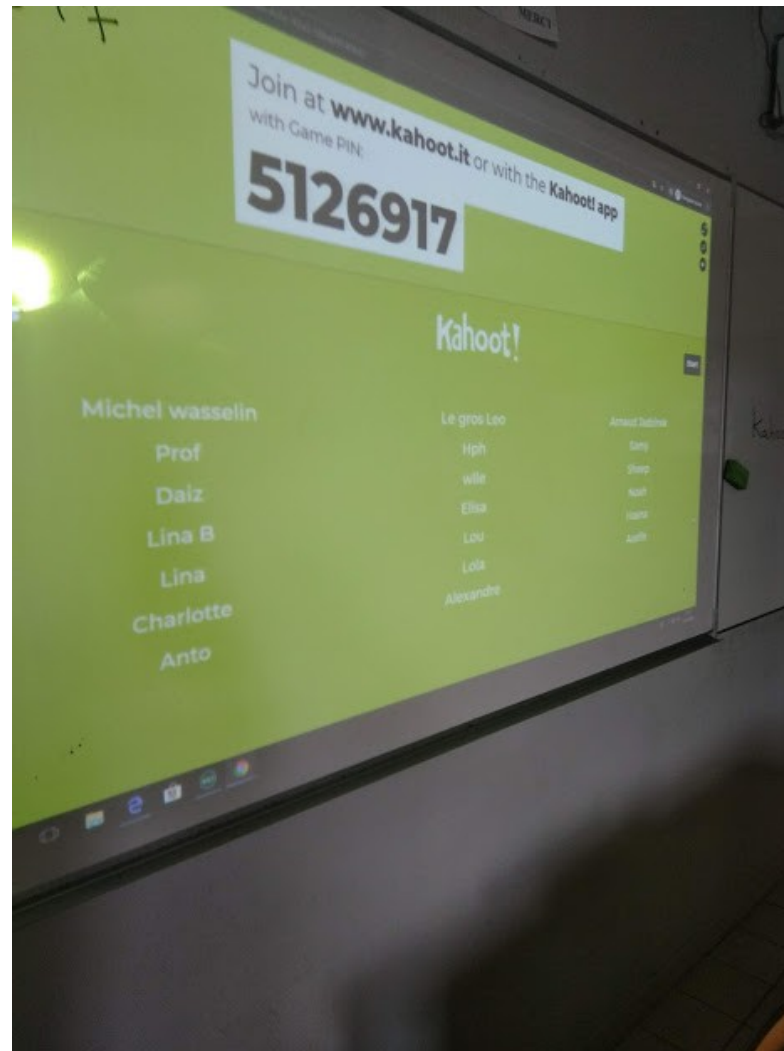
Risque de surinvestissement du cours par l'élève, de donner le sentiment que l'acquisition de connaissances dispense de la maîtrise des compétences.

- **Conseils et recommandations**

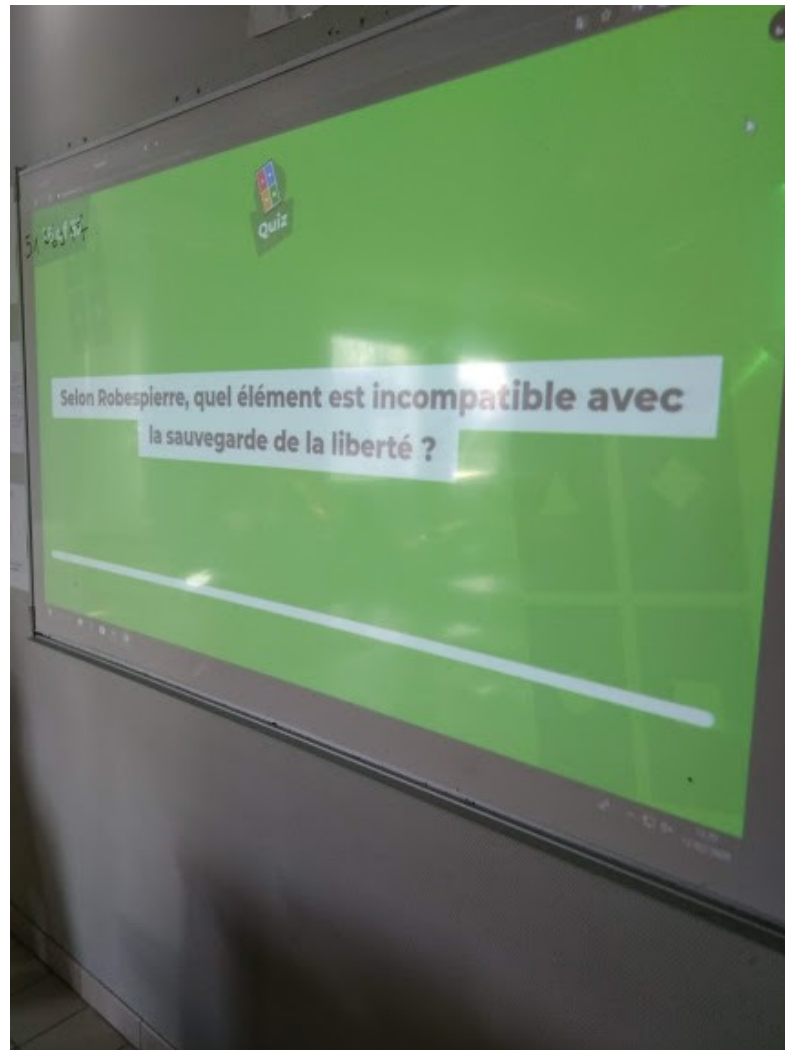
- Déléguer la rédaction des questions à un élève ou groupe d'élève
- L'accompagner pour mettre en lumière les points d'intérêt du cours.
- Formuler des questions claires et des propositions de réponses univoques. Valoriser cet élève ou ce groupe d'élève (note par exemple). Valoriser les « meilleurs joueurs ». Repérer les élèves qui éprouvent des difficultés.

- **Sitographie** : [Un exemple réalisé par un élève de TS sur le champ politique](#)
Jouez en tant qu'invité (Play as guest)

Code à saisir sur smartphone



Une question.
Vingt secondes pour répondre



Trois ou quatre propositions
L'élève répond sur son smartphone à l'aide d'un tableau tactile en appuyant soit sur le losange, le carré, etc..

