

<p style="text-align: center;">COMPTE RENDU DE LA DEUXIEME QUINZAINE DE FABLAB LYCEE JEANNE D'ARC NANCY :</p>

Semaine 1 : 5 octobre 2018
12h-13h30

Nombre de personnes : 3

Une présentation d'un outil développé par Canopé a été faite. Cet outils se nomme Quizinière :
<https://test.quiziniere.com/#/>

Il permet de faire différents types de tests en demandant aux élèves de :

- écrire un texte
- s'enregistrer
- intégrer une photo
- un dessin ou dessiner sur une photo (entourer quelque chose sur une photo

par exemple)

- compléter un texte à trous
- répondre à un QCM
- faire des associations de mots.

Le professeur peut également poser des questions en utilisant du texte, du son, une photo, un dessin, de la vidéo et il y a même des écritures mathématiques intégrées.

Il est possible de récolter les résultats des élèves sous forme de tableur. La prise en main n'est pas trop compliquée.

Une présentation des QCM réalisés avec Google Forms a également été faite. C'est un outil simple d'utilisation qui permet de récolter facilement les résultats.

Il est possible de demander aux élèves des réponses courtes, des paragraphes, des questions à choix multiples, des cases à cocher, des listes déroulantes, des échelles linéaires, des grilles à choix multiples, des grilles à cocher. Le professeur peut mettre des images dans la question.

Attention cependant de bien respecter la réglementation RGPD en ne demandant pas d'informations sensibles.

Nous avons également parlé d'un logiciel libre (framaforms) qui a les mêmes fonctions mais qui demande une prise en main plus compliquée.

Semaine 2 : 19 octobre 2018
12h-13h30

Nombre de personnes : 6

Une présentation de comment faire des QCM à l'aide de Google Forms a permis d'échanger sur les différents types d'évaluations qui peuvent être mises en place à l'aide de cet outil.

La prochaine quinzaine portera sur la mise en place de la WebTV au lycée. N'hésitez pas à proposer de nouveaux thèmes !

ANNEXES :

Rappel des thèmes qui seront abordés dans l'année :
--

Cette liste pouvant bien sur évoluer selon les besoins.

- Présentation de l'escape game neuro proposé aux classes de seconde.
- Des outils pour faire un QCM numérique
- Intégrer facilement des questions dans une vidéo avec Ed Puzzle
- Rendre une image interactive
- L'orientation : les outils numériques pour aider les élèves
- Faire une vidéo à partir d'un diaporama
- Faire une vidéo avec des applications en ligne
- Faire une carte mentale numérique
- Faire un livre numérique avec Book Creator
- Fabriquer des frises chronologiques numériques
- créer des exercices avec Learning apps
- créer des exercices avec Education & Numérique
- Utiliser un mur de partage
- Comment utiliser la réalité augmentée avec Mirage Make
- Un outil de gestion de classe : classroom screen
- Construire un texte collaboratif avec Framapad
- Faire du montage vidéo
- utilisation de Mon Bureau Numérique
- la quinzaine de l'orientation
- Comment aider les élèves Dys avec le numérique