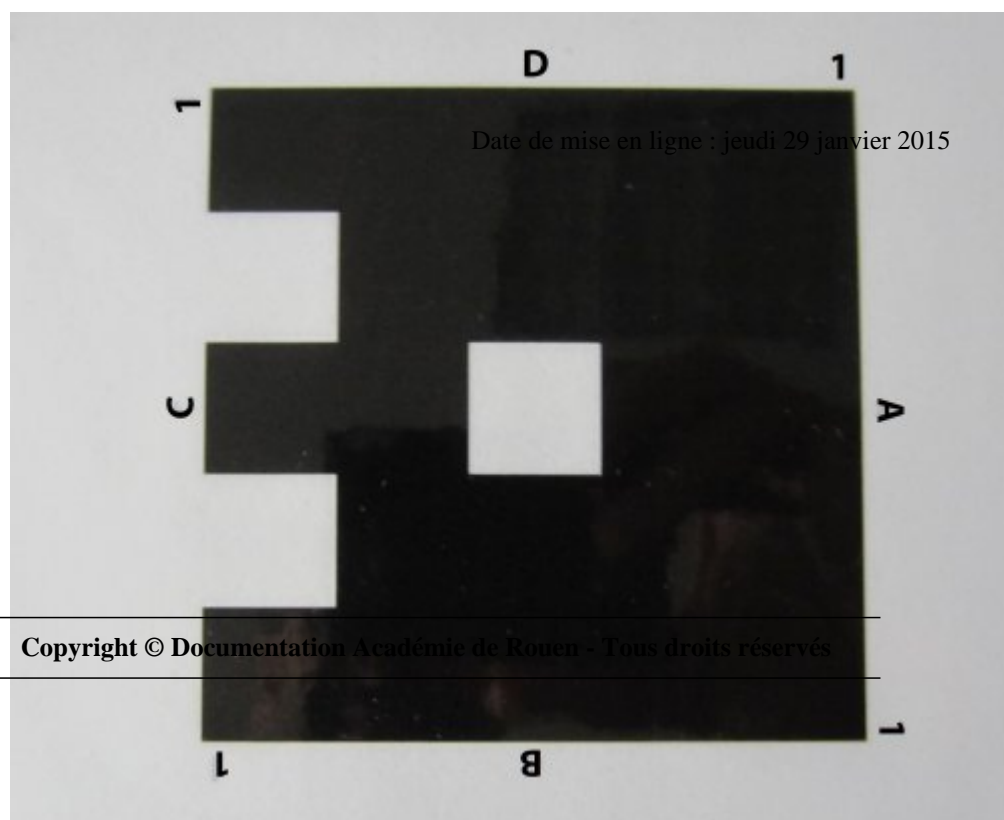


# J'ai testé les boîtiers de vote !

- Pédagogie - E.M.I - Former au numérique -



Sylvie ALEXANDRE (enseignante de STMS, lycée Monet - Le Havre) et membre du pôle de compétences STMS, propose un compte-rendu des séances menées avec une classe de 1 ST2S au cours desquelles elle a testé les boîtiers de vote.

Elle en rend compte sur le site académique des STMS.

Ayant participé à une partie des séances, je reprends ici son article avec sa permission. Qu'elle en soit remerciée !

Depuis sa création en 2013, le groupe de compétence disciplinaires Tice STMS s'efforce d'étudier des outils faisant appel au numérique afin de diversifier les pratiques pédagogiques et d'apprentissage de Sciences et Techniques Sanitaires et Sociales (STSS), tout en cherchant à s'adapter aux habitudes des élèves.

Dans ce cadre, j'ai testé les boîtiers de votes - prêtés par le service DAN du rectorat - auprès d'élèves de terminale de Sciences et Technologies de la Santé et du Social (ST2S) lors d'une séance de vérification des acquis de première portant sur besoins / indicateurs / déterminants, avant d'aborder la partie du programme sur l'élaboration des politiques de santé publique.

### **Préparation de la séance :**

Implantation de l'application permettant de réceptionner et traiter les réponses (Flow en l'occurrence, en téléchargement gratuit) sur le poste professeur de la salle de classe.

Création d'un diaporama (il est aussi possible de mener une séance en posant les questions à la cantonade) présentant les questions et des propositions de réponses (jusqu'à 9 avec les boîtiers utilisés).

Une fois créé, le diaporama peut bien sûr être utilisé autant de fois que voulu. Il peut aussi être partagé entre plusieurs enseignants, ce qui le « rentabilise ».

<span class='spip\_document\_1071 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:447px;'>

### **Déroulement de la séance :**

## J'ai testé les boîtiers de vote !

---

1. distribution des boîtiers aux élèves (la valise en comporte 32 fonctionnant avec des piles donc à vérifier avant utilisation et prévoir des piles de rechange) source : eduscol
2. chaque élève met son boîtier sous tension et s'identifie par une manoeuvre simple (code à saisir sur le boîtier) qui permet de faire « l'appel ». L'enseignant peut enregistrer au préalable les élèves de sa classe dans l'application et attribuer un n° de boîtier à chaque élève pour un suivi individuel des performances.
3. L'enseignant lance le diaporama et paramètre la durée de réponse (le paramétrage peut se faire au préalable). A chaque diapositive donc chaque question, l'élève « vote » pour la réponse qui lui semble juste. Quand tous les inscrits ont voté (on voit le suivi des votants au fur et à mesure sur l'écran), le résultat des votes s'affiche sous forme de diagramme circulaire. Il est possible dans le paramétrage d'enregistrer la bonne réponse.
4. L'enseignant peut donner les réponses et apporter des remédiations après chaque vote ou à la fin du diaporama ou bien à distance selon l'utilisation qu'il souhaite (évaluation formative, normative, révisions, approche d'une partie de programme ..).
5. Il est possible de visualiser à la fin de la séance les réponses dans un tableau récapitulatif.

Bilan d'une 1ère Utilisation en accompagnement personnalisé en ½ classe de terminale (17 élèves) et d'une deuxième tentative en classe entière de la même classe (34 élèves).

L'installation de la séance ne prend pas beaucoup de temps (quelques minutes) : mettre la clé USB qui réceptionnera les votes sur le poste professeur et lancer l'application Flow préalablement installée sur le poste, ouvrir le diaporama (à partir d'une clé USB par exemple), allumer le vidéo projecteur, distribuer les boîtiers aux élèves, faire « l'appel » à partir des boîtiers.

Les élèves sont enthousiastes devant l'outil. Ceux qui sont inscrits au code de la route sont déjà familiarisés avec ce matériel mais même les autres se montrent à l'aise avec les boîtiers. Ils comprennent vite ce que l'on attend d'eux = appuyer sur le bouton correspond à leur choix de réponse dans le temps imparti.

Je trouve beaucoup d'avantages à cet outil :

chaque élève doit répondre, même les plus réservés qui du fait de la discrétion du vote ne sont pas tentés de se retrancher derrière les autres ;  
pas de « tricherie » vu la rapidité de l'action ;  
les élèves se piquent vite au jeu ; la confidentialité des réponses libère l'expression : les autres ne savent pas ce que l'on répond et si on a « bien » répondu ou pas ;  
on peut être une minorité à avoir bien répondu alors que la majorité s'est trompée, ce qui peut être valorisant et peut permettre de prendre confiance. Dans ce cas, les élèves se font rapidement connaître ( « j'ai bon !! »).

Il y a cependant des inconvénients.

Le nombre limité de boîtiers pour une utilisation en classe entière (surtout si certains ne fonctionnent pas et que l'on n'a pas de piles de rechange) ;

la nécessité d'avoir le logiciel Flow sur le poste professeur. Pour ma 2ème tentative en classe entière, l'unité centrale de la salle avait été changée et Flow n'avait pas été réimplantée. J'ai donc improvisé une séance à main levée mais qui n'a pas du tout marché : tout le monde ne répondait pas (la visualisation de la progression des répondants avec Flow limite cela) ; une certaine agitation s'est créée (avec les boîtiers, les élèves restent mieux mobilisés) ;

la contrainte d'avoir le matériel soit en l'empruntant au rectorat (nombre de valises limité) ou de l'acheter (coût pour l'établissement et obsolescence rapide du matériel). Il semble possible de louer ce matériel avec certaines sociétés de location de photocopieurs.

### Comparaison avec l'application Plickers.



Eric Garnier, enseignant documentaliste du Lycée Claude Monet (Le Havre) m'a parlé de cet autre outil basé lui aussi sur le vote individuel mais utilisant un autre matériel : l'enseignant crée la classe en ligne sur le site de l'application puis il saisit le diaporama et les propositions de réponses (4 maximum) ainsi que la bonne réponse. Les votes se font à partir d'une feuille de papier ou a été imprimée une forme géométrique ressemblant à une pièce de puzzle . Chaque élève a une forme différente ce qui permet au logiciel de le reconnaître et selon le positionnement de la feuille dans l'espace, l'élève détermine sa réponse. Les feuilles sont ensuite flashées par un I.phone ou une tablette relié à un poste informatique qui réceptionne les réponses et les restitue sous forme de diagramme circulaire comme Flow.

Nous décidons d'une séance en co-animation avec une classe entière de 1ère (30 élèves, le système permet d'aller jusqu'à 40) pour vérifier les acquis portant sur indicateurs et déterminants.

La mise en place est rapide (simple distribution des « feuilles de vote » qu'il faut si possible plastifier pour une utilisation répétée). Les explications sont également rapides. Les élèves se montrent moins enthousiastes qu'avec les boîtiers qui constituent un objet plus familier et plus ludique à l'utilisation.

Nous constatons que les élèves sont mal répartis dans l'espace, ce qui rend laborieux le captage des réponses et donc moins rapide qu'avec les boîtiers individuels (il faudrait que les votants soient mieux alignés pour aller plus vite).

Il faut que les feuilles soient bien tenues (en l'air comme les anciennes ardoises) et sans pliures ni doigts devant la forme sinon pas de captage).

### Bilan global

L'utilisation de plickers impose moins de contraintes, moins de matériel.

L'utilisation des boîtiers de votes présente un côté plus ludique, les réponses sont plus rapidement captées ; il y a plus de possibilités de proposition de réponses.

## J'ai testé les boîtiers de vote !

---

Source : ALEXANDRE Sylvie, *Des outils numériques aux services des enseignements de Sciences et Techniques Sanitaires et Sociales*, [<http://stms.spip.ac-rouen.fr/spip.php?article46>], consulté le 27 janvier 2015.

Pour aller plus loin, [l'outil Plickers](#)