

## EDITO

La fiche **Edu Flash** est un document proposé par la commission numérique qui, dans le cadre de ses travaux, expérimente différents dispositifs pouvant intéresser l'ensemble des collègues en économie gestion.

Nous vous proposerons ainsi à intervalles réguliers de faire un focus sur une ressource numérique qui pourrait éventuellement vous séduire.

## Motiver les élèves grâce aux QCM en classe !

Le retour d'expérience sur l'utilisation des QCM de fin de chapitre en classe de 1<sup>ère</sup> & terminale STMG est très positif. D'utilisation simple, ils ont de nombreux bénéfices éducatifs et les élèves se prennent au jeu !

Voici 3 outils de QCM qui procèdent de façon semblable :



- L'enseignant lance le QCM depuis le PC classe et un code s'affiche à l'écran du vidéoprojecteur.
- En utilisant leur smartphone ou leur PC, les élèves s'identifient avec leur prénom puis répondent aux questions. L'élève voit immédiatement si sa réponse est juste et son classement.
- Les points sont aussi attribués en fonction du temps de réponse.
- Le podium apparaît à la fin de chaque question, ainsi que le nombre de réponses par choix, ce qui rend possible la remédiation en direct.



L'approche est ludique et instaure une saine compétition. La motivation des élèves est décuplée par une prise en compte du podium lors d'une prochaine évaluation. Prévoir 15 à 20 minutes, 8 à 12 questions par QCM. Exemple Economie, Droit, SGN : <https://nuage03.apps.education.fr/index.php/s/EBA4rZLb8RSk6nq>

Notre préférence va à l'outil **Kahoot.com** (gratuit en version "basic"). **Nearpod** est équivalent et gratuit. **Kyushi** est l'outil gratuit de l'éditeur Nathan et propose des questions par chapitre, sélectionnables mais pas modifiables.