



CENTRE e-LEARNING HES-SO

CYBERLEARN

COURS MOODLE

SUPPORT DE TRAVAIL

Pour professeur-es
et assistant-es d'enseignement

Sondages et tests : rendez vos cours
Moodle interactifs !





Table des matières

Introduction	3
Support de cours	3
Objectifs	3
Intérêt pédagogique rendre son cours plus interactif	3
Généralités	4
Intégrer l'interactivité, cela prend du temps	4
Doit-on intégrer tous les outils interactifs	4
Comment me faire aider pendant la phase d'intégration de ces outils?	4
Activités interactives	5
Tests	5
Sondages	17
Conclusion	19
En cas de problème	19
Pour des informations générales sur le e-learning à la HES-SO	19





Introduction

Support de cours

Objectifs

Arrivé-e à la fin de ce support de cours, le/la participant-e sera capable de :

- ✓ comprendre la notion d'interactivité
- ✓ concevoir des aspects interactif pour son cours Moodle
- ✓ maîtriser l'usage de deux outils interactifs (sondage, test)

Intérêt pédagogique de rendre son cours plus interactif

Plus de 70% des étudiant-es HES-SO aimeraient disposer de plus d'éléments interactifs dans leurs cours Moodle (enquête Cyberlearn 2010). Mais que recouvre ce terme?

En général, l'interactivité fait référence au processus d'utilisation/consultation d'un logiciel en facilitant son usage, par le biais par exemple de la gestion de la navigation dans l'application.

En matière d'apprentissage, la notion d'interactivité touche à la fois les aspects informatiques (interagir avec le système) mais surtout l'interaction avec la matière (par le biais par exemple de quiz) et avec ses pairs.

Cette dernière notion, qui permet d'intégrer les aspects sociaux de l'apprentissage dans la formation en ligne, fait l'objet de ce support de cours.

Le dynamisme apporté par ces différentes formes d'interaction soutient l'attention et l'implication de l'étudiant-e dans son processus d'apprentissage.





Généralités

Intégrer l'interactivité, cela prend du temps

Techniquement, les notions proposées dans ce support de cours sont faciles et rapides à mettre en place.

Le concept d'interactivité demande plutôt un effort de conception didactique du cours que de gestion technique.

Une fois les éléments mis en place, l'utilité pratique de ces éléments permet de gagner du temps.

Doit-on intégrer tous les outils interactifs ?

Il est conseillé de réfléchir à la nature du savoir dispensé et de choisir un outil interactif pour commencer.

Par exemple, l'outil sondage sera utile pour demander l'avis des étudiants durant le déroulement du cours ou d'un stage pratique en vue d'organiser son cours ou de réorienter votre enseignement.

L'outil test peut permettre à l'étudiant de vérifier ses connaissances avant l'échéance de l'examen final et ainsi mesurer son degré de maîtrise de la théorie.

Comment me faire aider pendant la phase d'intégration de ces outils ?

Il suffit de démarrer en utilisant ce support de cours et, le cas échéant, de contacter M. Bernard Crettenand (bernard.crettenand@hes-so.ch, 027/606 90 17), responsable du soutien aux utilisateurs Moodle pour la HES-SO, qui répond à vos questions par téléphone et mail tous les jours de la semaine.





Activités interactives

Dans ce support de cours, nous aborderons deux outils interactifs :

- ✓ Les sondages
- ✓ Les tests

Tests



Introduction

Ce module permet à l'enseignant-e de concevoir et d'inclure des tests dans son cours. Plusieurs **types de questions** sont proposés : choix multiples, question d'appariement, vrai ou faux, réponse courte, réponse numérique, etc.

Ces questions sont conservées dans une base de données classée par **catégorie**, et peuvent être utilisées à plusieurs reprises dans le cours. Les catégories de questions peuvent même être publiées, ce qui les rend disponibles aux autres enseignant-es.

L'enseignant-e peut autoriser **plusieurs tentatives** pour effectuer le test. Chaque tentative est automatiquement évaluée. Il peut choisir de faire afficher un feedback pour chaque question et d'afficher les réponses correctes.

Créer un Test

- ☞ Cliquez sur le bouton  [Activer le mode édition](#)
- ☞ Dans le bloc "Forum des nouvelles", déroulez la liste "Activités"

- ☞ Choisissez l'activité "**Test**"
- ☞ Entrez le **nom** et le **message d'introduction** de votre test.

Remarque : Vous pouvez ajouter une **image** au message d'introduction en cliquant sur l'icône , ainsi que modifier l'apparence et la taille du texte.

- ☞ Renseignez ensuite (facultatif):
 - La **durée de validité** du test
 - Le **délai** entre deux réponses (tentatives)





- Le nombre de **questions par page**, si les questions sont **aléatoires** ou non
- Le nombre de **tentatives** autorisées
- Les informations sur la **notation**
- Les options de **relecture**
- La sécurité (protégé ou non par **mot de passe**)
- Le **feedback général**, en fonction de la note obtenue. Pour cela, renseignez également les **pourcentages**.



Cliquez sur le bouton

Enregistrer et afficher

Créer une question



Remarque : L'écran d'édition est divisé en **deux parties**. A gauche, un aperçu des questions présentes, à droite, l'espace de création d'une question.

Remarque : Vous avez la possibilité de choisir un **modèle** de test déjà présent dans le système, afin d'en reprendre les questions. Pour cela, parcourez la liste de modèles (**catégories**)



Commencez par choisir un **type** de question. Types principaux :

- Calculée (calcul)
- Description (≠ question, simple texte)
- Composition (réponse libre de type texte)
- Appariement (plusieurs propositions, liste déroulante)
- Cloze (question avec réponses au fil du texte)
- Choix multiples
- Réponse courte (réponse de type texte)
- Numérique (réponse de type numérique)
- Aléatoire à réponse courte
- Vrai / faux

Conseil : Pour chaque type de question, référez-vous à l'aide relative, en cliquant sur le petit bouton rose : **Ajout d'une question calculée**  





Renseignez ensuite les différents champs relatifs à la question, puis cliquez sur le bouton **Enregistrer**

Remarque : Facteur de pénalité : vous pouvez déterminer, pour chaque mauvaise réponse, quelle **proportion de la note obtenue sera retirée**. Cela n'est intéressant que si le test est effectué en mode adaptatif. Ainsi, l'étudiant-e peut apporter une nouvelle réponse à la question. Le facteur de pénalité doit être un nombre compris **entre 0 et 1**.

Un facteur de pénalité de **1** signifie que l'étudiant-e doit fournir la bonne réponse au premier essai, sous peine de n'obtenir aucun point. Un facteur de pénalité de **0** signifie que l'étudiant-e peut réessayer autant qu'il veut et pourra obtenir tous les points.

Remarque : Pour les questions de type 'Appariement, Cloze, Choix multiple et Numérique', il faut veiller à renseigner correctement le champ '**Note**'.

En effet, si par exemple il y a trois propositions, dont une de juste, il faudra attribuer la note **100%** à la réponse juste, et **-50%** aux deux réponses fausses.





Exemple de création de question : question de type Calculée

- Nom de la question : 'Simple addition'
- Texte de la question : 'Combien font {a} + {b} ?'
- Formule de la bonne réponse : '{a} + {b}'
- Cliquez sur
- Cliquez encore sur
- Paramètre {a} : 5
- Paramètre {b} : 6
- Cliquez sur le bouton

✓ **Ecran : aperçu de la question type calculée**

1 Combien font 5 + 6 ?

Points:
--/1

Solution:

Envoyer



Exemple de création de question : question de type Description

- Nom de la question : 'Simple description'
- Texte de la question : 'Ceci n'est qu'une description et non une question'
- Cliquez sur le bouton


✓ **Ecran : aperçu de la question type description**

Ceci n'est qu'une description et non une question

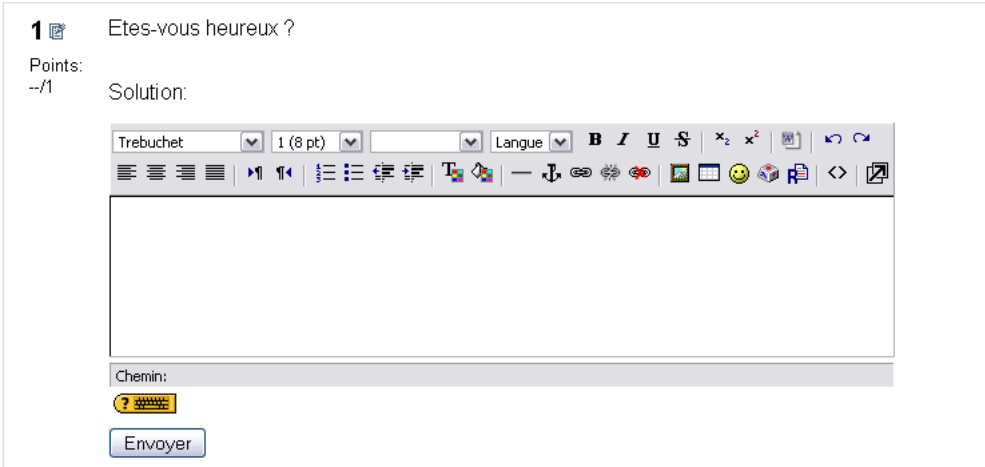




Exemple de création de question : question de type Composition

- Nom de la question : 'Sondage de satisfaction'
- Texte de la question : 'Etes-vous heureux ?'
- Cliquez sur le bouton 

✓ Ecran : aperçu de la question type composition



Exemple de création de question : question de type Appariement

- Nom de la question : 'Culture cinématographique'
- Texte de la question : 'Reliez les propositions correctes'
- Question 1
 - Libellé : J'ai dormis dans la chambre du bas, parce que j'avais prêté mon
 - Solution : pull
- Question 2
 - Libellé : Odile
 - Solution : Deray
- Question 3
 - Libellé : Dites, on attend pas votre
 - Solution : sœur
- Question 4
 - Libellé : C'est alors que revoilà la
 - Solution : sous-préfète





- Question 5
 - Libellé : Je vous dois une fière
 - Solution : bretelle
- Cliquez sur le bouton

✓ **Ecran : aperçu de la question type appariement**

1 Reliez les propositions correctes

Points: --/1

Dites, on attend pas votre	<input type="button" value="Choisir..."/>
Je vous dois une fière	<input type="button" value="Choisir..."/>
Odile	<input type="button" value="Choisir..."/>
C'est alors que revoilà la	<input type="button" value="Choisir..."/>
J'ai dormis dans la chambre du bas, parce que j'avais prêté mon	<input type="button" value="Choisir..."/>

○



Exemple de création de question : question de type Cloze

- Nom de la question : Culture générale
- Texte de la question : 'Le film des Nuls s'appelle {1:MULTICHOICE:La cité de la mort#faux~La cité de la rigolade#faux~La cité de la peur#juste!}.'
- Cliquez sur le bouton

✓ **Ecran : aperçu de la question type cloze**

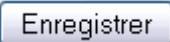
1 Le film des Nuls s'appelle

Points: --/1






Exemple de création de question : question de type Choix mult.

- Nom de la question : 'Question de logique'
- Texte de la question : ' Nous sommes lundi. Quel jour serons-nous après-demain ?'
- Réponse 1
 - Solution : 'Mardi'
 - Note : **-50%**
- Réponse 2
 - Solution : 'Mercredi'
 - Note : **100%**
- Réponse 1
 - Solution : 'Jeudi'
 - Note : **-50%**
- Feedback général
 - Réponse correcte : 'Juste !'
 - Réponse incorrecte : 'Faux !'
- Cliquez sur le bouton 

✓ **Ecran : aperçu de la question type choix multiples / choix unique**

1  Nous sommes lundi. Quel jour serons-nous après-demain ?


Points:
- / 1

Veillez choisir au moins une réponse.

a. Mardi

b. Jeudi

c. Mercredi








Exemple de création de question : question de type Rép. courte

- Nom de la question : 'Simple question'
- Texte de la question : ' Comment s'appelle la plateforme E-learning sur laquelle vous vous trouvez actuellement ?'
- Réponse 1
 - Solution : Cyberlearn
 - Note : 100%
- Réponse 2
 - Solution : Lybercearn
 - Note : Aucun
- Cliquez sur le bouton

✓ Ecran : aperçu de la question type réponse courte

1  Comment s'appelle la plateforme E-learning sur laquelle vous vous trouvez actuellement ?

Points:
--/1

Solution:






Exemple de création de question : question de type Numérique

- Nom de la question : 'Année en cours'
- Texte de la question : 'En quelle année sommes-nous ?'
- Réponse 1
 - Solution : 2010
 - Erreur acceptée : 1
 - Note : 100%
- Cliquez sur le bouton

✓ **Ecran : aperçu de la question type numérique**

1  En quelle année sommes-nous ?

Points:
--/1

Solution:



Exemple de création de question : question de type Aléatoire

- Pour l'étudiant-e, cette question apparaît comme une question **d'appariement** normale. En réalité, la question est construite au hasard à partir des questions à **réponses courtes**.

La question d'appariement se divise en plusieurs parties :

- une **introduction** qui présente le contexte ;
- une **liste de propositions** (à partir du libellé des questions à réponse courte) ;
- une **liste de réponses** (à partir des réponses à chaque question à réponse courte).

L'étudiant-e doit associer chaque proposition avec une des réponses proposées. Une réponse correcte correspond à chaque proposition. **Toutes les propositions ont un même poids dans le calcul de la note de la question.**

Les questions et les réponses sont tirées aléatoirement de la **catégorie** d'où est issue la question aléatoire d'appariement. Cela signifie que **chaque étudiant-e aura une version différente** du test.





Exemple de création de question : question de type Vrai / faux

- Nom de la question : 'Maxime'
- Texte de la question : 'Pierre qui roule amasse trop de mousse'
- Feedback général (facultatif): 'Merci pour votre réponse'
- Feedback pour la réponse 'vrai' : 'faux !'
- Feedback pour la réponse 'faux' : 'juste !'
- Aperçu du résultat :

✓ **Ecran : aperçu de la question type vrai / faux**

3	Pierre qui roule amasse trop de mousse
Points: --/1	Solution:
	<input type="radio"/> Vrai
	<input type="radio"/> Faux
	<input type="button" value="Envoyer"/>



La question créée apparaît maintenant dans la partie de droite (Banque de questions).





Ajouter une ou plusieurs questions au test


- ☞ Pour **importer une question dans le test**, cliquez sur le bouton << en regard de la question.

Remarque : Vous avez la possibilité d'importer **plusieurs questions en une fois**. Pour cela, cochez les questions à importer et cliquez sur

◀ Ajouter au test

- ☞ Si vous désirez une **pagination** spécifique, cochez 'Montrer les sauts de page'. Vous avez alors la possibilité de déplacer, supprimer les sauts de page, ou directement de 'repaginer' le test en entier.
- ☞ Le champ '**Note**' permet d'attribuer la **pondération** de chaque question.
- ☞ Le champ '**Note maximale**' détermine sur combien de point est noté le test.
- ☞ Une fois la création du test terminée, cliquez sur le bouton
- ☞ Vous pouvez maintenant prévisualiser le test, en cliquant sur l'onglet au sommet de la page

Modifier une question du test







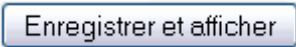
- ☞ Dans le cours, cliquez sur le test à modifier, puis cliquez sur l'onglet .
- ☞ Dans la **section de gauche**, choisissez la question à modifier parmi les questions du test. Pour cela, cliquez sur le bouton  (modifier), en regard de la question à modifier.
- ☞ Vous retrouvez alors les mêmes champs que lors de la création de la question. Apportez-y votre modification.
- ☞ Une fois la modification de la question effectuée, cliquez sur le bouton ou .









Remarque : Le bouton 'Enregistrer comme nouvelle question' a pour effet de créer une nouvelle question dans la liste de questions (à droite). Veillez alors à donner un nouveau nom à cette question, afin de la retrouver dans la liste plus facilement.

Modifier un test (informations générales)

-  Cliquez sur le bouton  [Activer le mode édition](#)
-  Cliquez sur le bouton  (modifier), en regard du test à modifier.
-  Renseignez ensuite les champs et apportez vos modifications
-  Cliquez sur le bouton 

Supprimer un test

-  Cliquez sur le bouton  [Activer le mode édition](#)
-  Cliquez sur  à côté du nom du test à supprimer.












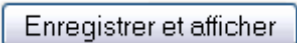


Sondages







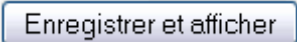
Introduction

L'activité Sondage est très simple - l'enseignant-e pose **une question** et donne un choix de plusieurs réponses possibles. Cette activité est utile pour permettre par exemple à une classe de voter sur un choix à faire dans un cours ou pour atteindre un consensus dans un groupe de recherche.

Créer un sondage

-  Cliquez sur le bouton  [Activer le mode édition](#)
-  Déroulez la liste "Activités"

-  Choisissez l'activité "**Sondage**"
-  Entrez le **nom** et l'intitulé de votre sondage.
-  Renseignez les différentes **propositions** possibles.
-  Renseignez ensuite (facultatif):
 - La **durée de validité** du sondage
 - Le mode d'affichage (vertical / horizontal)
 - L'affichage ou non des résultats
 - ...
-  Cliquez sur le bouton 

Modifier un sondage

-  Cliquez sur le bouton  [Activer le mode édition](#)
-  Cliquez sur le bouton  (modifier), en regard du sondage à modifier.
-  Renseignez ensuite les champs et apportez vos modifications
-  Cliquez sur le bouton 






Supprimer un sondage



Cliquez sur le bouton  [Activer le mode édition](#)




Cliquez sur  à côté du nom du sondage à supprimer.





Conclusion

Ce document succinct a pour ambition de vous soutenir vos efforts pour intégrer des aspects interactifs dans votre espace de cours.

Afin d'éviter de rendre ce document fastidieux à l'utilisation lors de vos premiers pas dans Moodle, nous n'avons volontairement pas décrit toutes les options de tous les écrans. Le pictogramme  placé devant toutes les options des écrans de Moodle vous renseignera sur l'usage de l'élément que vous souhaitez comprendre.

Si vous souhaitez en savoir plus sur les fonctions Moodle, vous pouvez également accéder au cours "Demos Fonctions Moodle" qui démontre, en ligne, toutes les fonctions Moodle avec des exemples.

<http://cyberlearn.hes-so.ch/course/view.php?id=36>

Vous pouvez également accéder à des informations plus complètes sur la philosophie Moodle sur <http://moodle.org/>.

En cas de problème

- Vous souhaitez entrer en contact avec un-e professeur-e de la HES-SO ayant créé un cours en ligne qui vous intéresse?
- Vous n'arrivez pas à appliquer ce qui est décrit dans ce document d'aide?
- Vous souhaitez réaliser une tâche qui n'est pas décrite dans ce document d'aide?
- Vous avez perdu des données?
- Vous ne vous souvenez plus de votre mot de passe?
- Tout autre problème pratique :

Contactez Bernard Crettenand, bernard.crettenand@hes-so.ch 027 606 90 17

Pour des informations générales sur le e-learning à la HES-SO

- Vous aimeriez en savoir plus sur les applications pédagogiques du e-learning?
- Vous aimeriez développer un cours ou une ressource spécifique et aimeriez une aide de Cyberlearn?
- Vous aimeriez collaborer avec Cyberlearn?

- <http://blog.cyberlearn.ch>





- <http://blog.cyberlearn.ch/journal>

Contactez Anne-Dominique Salamin, adominique.salamin@hes-so.ch 079 690 67 32 ou 027 606 90 11

