

Wooclap Mobiliser le numérique pour créer de l'interactivité

 **Wooclap** est une application en ligne qui permet de créer de l'interaction dans un cours. Au travers de leur navigateur internet, les élèves peuvent ainsi voter, être sondés, contribuer à un *brainstorming* ou répondre à des questions de toute forme.

 L'utilisation de **Wooclap** nécessite la création d'un compte pour l'enseignant. L'utilisation de ce service nécessite aussi d'être vigilant quant à l'utilisation d'éventuelles données personnelles. Si vous souhaitez suivre les résultats des élèves individuellement, nous vous recommandons de fonctionner à partir de pseudonymes (eleve1, eleve2...).

Pistes pédagogiques :

- Organiser un *brainstorming* ;
- Sonder les élèves ;
- Créer des exercices courts...

▶ Se créer un compte sur **Wooclap**

➤ Connectez-vous au site <https://www.wooclap.com/fr>, cliquez sur « *s'inscrire* » et remplissez le formulaire d'inscription. Afin de profiter de la gratuité offerte aux enseignants, votre inscription doit être faite à l'aide de votre adresse académique.



➤ Sur le second formulaire, il est nécessaire d'identifier votre type de compte, « *Education (primaire/secondaire, collège/lycée)* », ainsi que votre établissement.



▶ Créer un premier événement avec des activités

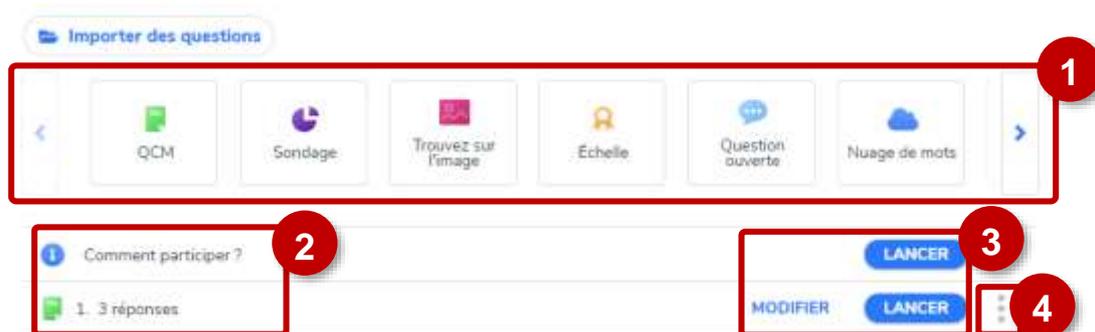
➤ Pour chaque séance dans laquelle vous souhaitez utiliser **Wooclap** il est nécessaire de créer un événement. C'est dans celui-ci que vous créerez les questions à utiliser durant le cours. Chaque question correspond à un type d'activité durant la séance : *QCM, Sondage, Echelle, Question ouverte, Nuage de mots...*



1 : créer un nouvel événement

2 : créer un répertoire pour classer vos événements. Un simple glisser-déposer suffit pour les placer à l'intérieur.

➤ L'interface de création s'organise de la façon suivante :



1 : la liste des questions disponibles. Il suffit de sélectionner une question pour l'intégrer à votre événement et la paramétrer.

2 : la liste des questions déjà créées.

3 : modifier la question, la lancer afin que les élèves puissent faire l'activité.

4 : dupliquer, réinitialiser, supprimer l'activité. La réinitialisation permet d'effacer l'ensemble des résultats de l'activité.

➤ Pour le détail de chaque activité et de son fonctionnement, reportez-vous au tutoriel disponible sur le site de Wooclap : <https://frama.link/tuto-wooclap>

⚠ Chaque événement comporte à son début une question  Comment participer ? . Elle ne peut pas être supprimée et constitue un tutoriel d'accès à l'événement.

Ils peuvent aussi simplement se connecter à wooclap.com comme indiquée dans la copie d'écran ci-dessous et entrer la série de lettres donnée (ici SIOKNT) ou envoyer par SMS (ici @SIOKNT)



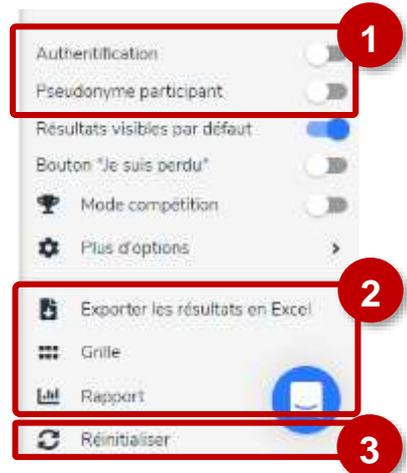
► Paramétrer l'événement

👉 Le paramétrage général de chaque événement se fait à partir de l'engrenage situé dans la partie supérieure de l'écran d'édition. ⚙️

1 : par défaut, l'authentification est désactivée. Elle doit le rester pour des questions liées au droit relatif aux données personnelles. Vous pouvez à la rigueur demander aux participants d'utiliser un pseudonyme fixé à l'avance pour permettre un suivi individuel. Nous vous recommandons d'utiliser alors des pseudonymes type *eleve1*, *eleve2*...

2 : accéder aux résultats : vous pouvez les exporter au format Excel, les retrouver sous forme de grille ou de rapport.

3 : réinitialiser les résultats. Cela efface les traces de précédentes activités.



👉 Par défaut, les élèves peuvent poster des messages dans un « mur » associé à l'événement. Il est possible de le désactiver.



1 : cliquez sur l'onglet « Messages ».

2 : activez ou désactivez le mur.

► Lancer l'activité en classe

👉 Pour lancer un événement, il suffit de cliquer sur l'icône **LANCER**. Vous pouvez lancer votre événement à partir de n'importe quelle question associée.

👉 Une fois l'événement lancé, la fenêtre de l'événement se présente ainsi :



1 : **adresse de l'événement.** C'est l'adresse que les élèves doivent entrer dans leur navigateur pour participer. Ils peuvent aussi simplement se connecter à wooclap.com et entrer la série de lettres donnée (ici *LIXEMA*). Remarque : le code de l'activité peut également être rentré en minuscules

2 : **passer à l'activité suivante ou précédente.**

3 : **récapitulatif de la question.** La fenêtre dépend du type de question. Ici, sur une question type QCM, vous voyez apparaître les réponses et le nombre de votants.

4 : **faire apparaître les résultats ou les réponses correctes.** Si rien n'est sélectionné, rien n'apparaît à l'écran.

5 : **afficher les messages** si la messagerie a été activée.

6 : **clure ou ouvrir le vote.**

7 : **quitter l'événement.**

▶ Intégrer un diaporama à l'événement

👉 Il est possible d'intercaler des diapositives issues d'une présentation entre les questions. Ces diapositives peuvent être au format PDF ou PowerPoint. Pour cela, dans la fenêtre d'édition de l'événement cliquez sur

[Ajouter une présentation](#)

et importez votre fichier.

👉 A partir du menu paramètre de l'événement, accessible à partir de l'engrenage en haut à droite de l'écran , il vous faut ensuite positionner les questions préalablement créées dans le diaporama accessible en ligne. Cliquez pour cela sur « insérer des questions ».



Editez ensuite le diaporama :



1 : intercalez une question entre deux diapositives en cliquant sur le  à l'endroit souhaité.



2 : sélectionnez ensuite la question à intégrer.

👉 N'oubliez pas ensuite de [Sauver](#) votre travail. Le démarrage de l'événement auquel est associé le diaporama se fait avec la commande « lancer » située dans la fenêtre de paramétrage.



Partager un événement avec un autre utilisateur.

👉 Il est possible de partager un événement Wooclap avec un autre collègue.

1. Accéder aux paramètres de l'événement



2. « Plus d'options » peut permettre de partager un événement avec un autre utilisateur.

3. Activer l'option et transmettre le code de l'événement.

Paramètres supplémentaires

- Montrer les diapositives sur les dispositifs des participants en temps réel.
- Partagez cet événement avec un autre utilisateur en lui donnant le code SNTPHOTO1  
- Si coché, un compte à rebours se lancera automatiquement lorsqu'une question est lancée.

