# **TUTO QCM PRONOTE**

# Créer le QCM

Connectez-vous à PRONOTE puis cliquez sur « QCM »



Cette fenêtre va s'ouvrir

🥀 Créer un nouveau QCM 🗙				
Libellé				
ENGLISH TEST				
Matière				
ANGLAIS LV1 -				
Niveau				
3EME 🔻				
Catégories				
Thème(s)				
St Patrick's day				
Partager avec les autres enseignants via la bibliothèque de l'établissement				
Annuler Valider				

- a) saisissez le libellé de votre QCM
- b) Notez la matière concernée
- c) puis le niveau de la classe
- d) enfin choisissez la catégorie et le thème (optionnel)
- e) si vous souhaitez partacger ce QCM avec vos collègues, cochez la petite case.
- f) Validez

Votre QCM va apparaître dans la liste sur la partie gauche



Il existe de nombreux types de questions.



#### Saisie des questions

Edition d'une question "Choix unique"	× 1) Remplir <u>l'intitulé</u> de la question
Intitulé	Barème 1
Nature Obligatoire   Facultative	Niveau 💽 2) <u>Barème</u> : Mettre le nombre de
Finncé	points attribué pour cette question
$ \begin{array}{ c c c c c c c c c c c c c c c c c c c$	$\exists \exists f_{x} \circledast \lor$
	3) <u>Enoncé</u> : Ecrire l'énoncé de la
	question
	4) 🕎 pour insérer un fichier <u>son</u> .
	5) ጁ pour insérer une <u>image</u> (que
	Pronote va redimensionner)
9	6) <sup>100</sup> pour insérer une <b>vidéo</b> sous
Réponses proposées	forme de lien uniquement
Saisir un pour centage de points pour chaque reponse ?	
Bonne Réponses proposées Avec mise en forme Image 💽	7) Dans proposer les réponses : saisir
Proposer une réponse	les différentes réponses en les validant
	avec entrée
	→Sélectionner la bonne réponse en
	mettant une petite coche verte
	devant.
	8) Possibilité en bas d'ajouter une
	<u>compétence</u> .
Aucune compétence évaluée	Si OK Coef.
Montel nue combeteurce	
	Smuler Valider

9) On peut simuler la question lors de sa conception pour avoir le rendu élève.

10) Cliquer ensuite sur valider et votre première question est créée.

11) Répéter autant de fois que nécessaire pour ajouter des questions.

### Définir Les modalités d'exécution du QCM

Résultats Absences Stages Communication Statistiques 🕨 📿 ★ 🤇	
hèque Nathan	
HIGHWAY CODE - 10 questions - total de points 100	
Saisie des questions Modalités d'exécution Résultats	
Consigne	
Aucune consigne n'est saisie	
Diffusion des corrigés	
⊖ Sans corrigé	
O Corrigé à chaque question	
<ul> <li>Corrigé à la fin</li> </ul>	
Présentation des questions	
<ul> <li>Toutes les questions</li> </ul>	
⊖ Seulement 5 v questions prises au hasard pour chaque élève	
Homogénéiser le nombre de questions par niveau	
Modifier aléatoirement l'ordre des questions globalement 🔻	
Autoriser le retour aux questions précédentes	
✓ Mélanger l'ordre des réponses proposées	
Limiter le temps de réponse à 0 minutes	
<ul> <li>Personnalisation par élève (temps supplémentaire et questions en moins)</li> </ul>	
Donner 30 minutes de temps supplémentaire	
Enlever questions aléatoirement	
Règles pour la correction	
✓ Attribuer les points selon les pourcentages définis pour chaque réponse	
Assouplir la correction des questions à choix multiples	
Accepter les bonnes réponses incomplètes	
Tolérer la présence de réponses fausses	
Ressenti de l'élève	
Permettre à l'élève de se prononcer sur le niveau de difficulté ressenti	

- 1) Cliquez sur modalités d'exécution
  - 2) Consigne : saisir la consigne présentée sur la page de garde du QCM
  - Diffusion des corrigés : trois options : sans corrigé / corrigé à chaque question / corrigé à la fin
  - 4) Présentation des questions Je peux :
  - choisir des questions au hasard parmi une liste de questions
  - modifier aléatoirement l'ordre des questions.
  - autoriser ou non le retour aux questions précédentes, une fois la réponse validée

- limiter le temps de réponse des élèves (rappeler que les questions sont chronométrées).

5) <u>Personnalisation</u> : je peux ajouter un temps supplémentaire pour des élèves à besoins particuliers ou bien enlever aléatoirement un certain nombre de questions.
6) <u>Règles pour la correction</u> : on attribue des points selon le pourcentage défini pour chaque réponse.

On peut accepter des réponses incomplètes ou tolérer la présence de réponses fausses (l'élève recevra une partie des points)

7) Vous avez la possibilité de demander à l'élève son ressenti sur le QCM.

## Associer le QCM

Une fois votre QCM terminé vous pouvez l'attribuer à vos élèves via le cahier de textes sous l'onglet « associer le QCM »

Il servira alors d'entraînement et ne sera pas noté.

-	
	Ajouter des questions
	Modifier •
	Dupliquer un QCM
	Supprimer
	Copier dans "QCM collaboratifs"
	Simuler la vision élève
	Exporter des QCM
	Associer le QCM à un nouveau devoir
I	Associer le QCM à une nouvelle évaluation de compétences
I	Associer le QCM à un cahier de textes

#### Si vous l'associez à un nouveau devoir noté

2	Créer un devoir : ANGLAIS LV1	- 3-PM	
QCM associé : HK	SHWAY CODE		
Pour le service :	ANGLAIS LV1 - 3-PM		<b>*</b>
Les élèves pourro	nt répondre entre :		¢
le 16/03/2023	à 07:15 🖨 et le 16/03/2023	🛗 à 21:15	<b>*</b>
Devoir du :	16/03/2023		
Note publiée le :	16/03/2023		
Avec le co	rrigé de l'iDevoir		
	Elèves de	Période 1	Période 2
3-PM		Trimestre 2	
Devoir facultatif Catégorie : Aucune	Comme un bonus 💌 🤇	?	
Commentaire :			
Thème(s)			
Créer une évalua	tion		

- 1) Choisir la classe
- 2) Choisir la fenêtre durant laquelle les élèves pourront faire le QCM
- 3) Choisir de montrer le corrigé ou pas
- 4) Définir la notation, le coefficient et l'incidence du devoir dans la moyenne
- 5) Si vous créez une évaluation de compétences il faut cocher « créer une évaluation » en bas.
- 6) Le QCM apparaît automatiquement dans le travail à effectuer pour les élèves

Vous pouvez aussi associer le QCM à une nouvelle évaluation de compétences.

Une fois le QCM réalisé, les résultats des élèves vont s'afficher dans l'onglet résultats et la note ou le résultat de l'évaluation de compétences vont automatiquement se créer dans Pronote.

Pour un devoir noté vous avez la possibilité de permettre aux élèves de refaire le devoir en faisant un clic droit dans résultats.

Attention : une fois le questionnaire attribué aux élèves, il n'est plus possible de le modifier. Il vous faudra le dupliquer depuis votre bibliothèque pour en faire une nouvelle version.