



## Le Quizz

Phase	Taille du groupe	Situation	Pédagogie	Intention
découverte	seul	présentiel	expositive	interpeller
apprentissage	petit groupe	distanciel synchrone	active	partager
réalisation	moyen groupe	distanciel asynchrone	interrogative	synthétiser
évaluation	grand groupe			transmettre
				évaluer

### Principe

- Chaque participant doit répondre en un temps limité à des questions très factuelles (type choix multiples) portant sur le contenu de la formation.
- Les réponses peuvent être collectées sur papier ou par le biais d'une interface informatique, même en présentiel (outil de *voting*).
- La restitution des réponses se fait en direct ou en différé.

### Intérêts et avantages

- Ludique et rythmé, le quizz est souvent un temps fort de la séance.
- Très impliquant par le fait de questionner et générateur d'une tension positive, il peut servir à éveiller ou à valider les connaissances, soit en début ou en fin de session.
- adapté aux contenus à caractère technique, information, connaissances, procédures, consignes précises, etc.

### Limites et points de vigilance

- Nécessite une phase de création / validation importante avec des experts du domaine.
- Nécessite une infrastructure technique plus ou moins lourde.
- Attention au temps passé en réflexion individuelle qui doit rester réduit (~10 mn) sous peine de casser le rythme du collectif.

### Conseils de mise en oeuvre :

- Ne pas hésiter à « mettre en scène » le quizz pour accentuer la tension positive et ludique.
- Préparer à l'avance et éprouver avec soin la technique de restitution (calcul des résultats).

### En situation de formation à distance

- A éviter en distanciel synchrone car le temps individuel suppose de « lâcher » les participants, au risque de ne pouvoir les récupérer !

**Voir également : le jeu, la classe interactive**