**EduRoulette V4**

Collège Jean de Beaumont — Villemomble

✦ BeluSoft-Tchapy ✦

# Faites parler **toute** la classe.

EduRoulette est un outil d'interrogation orale pensé par un professeur, pour la salle de classe. Il donne la parole à chaque élève, mesure la compréhension en direct, prépare vos questions en quelques minutes et prolonge le travail dans le téléphone de l'élève, avec un avatar qui progresse au fil de ses réussites.

1

### Une participation orale équitable

Le tirage au sort donne la priorité aux élèves les moins interrogés. Chaque passage est compté.

2

### La compréhension visible tout de suite

Acquis, partiel, non acquis ; vote aux cartes de toute la classe ; bilan de séance chiffré.

3

### Des questions prêtes en deux minutes

Plus de 2 000 questions de la 6e à la 3e, et l'IA qui crée les vôtres à partir d'un PDF, d'une image ou d'un texte.

4

### Le jeu au service du travail

Roue des défis, duels, main levée récompensée, et un chevalier à équiper dans l'appli élève.

**Nouveau en octobre 2026 : le temps de réflexion, la correction aidée des copies en ligne, le Suivi des acquis, l'import de questions par fichier CSV** et, pour les comptes d'essai, **l'aide et l'accès à vos vraies classes**.

## Sommaire


1. Ouvrir votre compte d'essai
2. Préparer une séance
3. Le tirage au sort équitable
4. Interroger et noter
5. Le temps de réflexion Nouveau
6. La main levée et les relais
7. La roue des défis
8. Le vote aux cartes : toute la classe répond
9. Le duel de binômes
10. Le bilan : suivre la participation
11. Créer ses questions avec l'IA
12. Importer vos questions avec un fichier CSV Nouveau
13. Des évaluations tirées de l'oral
14. Corriger les copies en ligne : la correction aidée Nouveau
15. Le Suivi des acquis Nouveau
16. Vos classes réelles
17. Pendant l'essai : l'aide et vos vraies classes Nouveau
18. L'appli de l'élève
19. Le chevalier : l'avatar de l'élève
20. Mémo : raccourcis et réponses rapides


# 1 Ouvrir votre compte d'essai

Vous avez reçu un lien d'invitation. Il vous ouvre EduRoulette pendant **30 jours**, comptés à partir de votre première connexion, avec toutes les fonctions et quatre classes d'entraînement déjà prêtes.

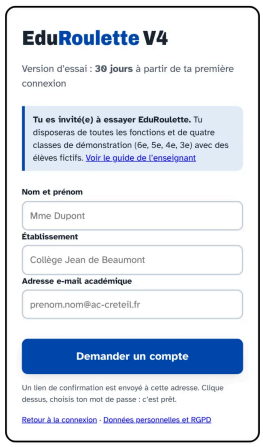
Étape 1 **Ouvrez le lien d'invitation.** Saisissez votre nom, votre établissement et votre adresse académique (...@ac-....fr).

Étape 2 **Confirmez votre adresse.** Un e-mail vous arrive dans la minute (pensez aux courriers indésirables). Cliquez sur le lien, valable 30 minutes.

Étape 3 **Choisissez votre mot de passe.** Au moins 12 caractères, avec des lettres et des chiffres. Aucune validation supplémentaire n'est nécessaire.

Étape 4 **Connectez-vous.** Le compte à rebours de 30 jours démarre à ce moment-là ; le bandeau jaune en haut de l'écran indique les jours restants.

Étape 5 **Découvrez vos classes de démonstration.** Quatre classes vous attendent : 6e, 5e, 4e et 3e, avec 15 élèves fictifs chacune. Testez tout sans risque.




La page ouverte par le lien d'invitation.

### Ce que change la version d'essai

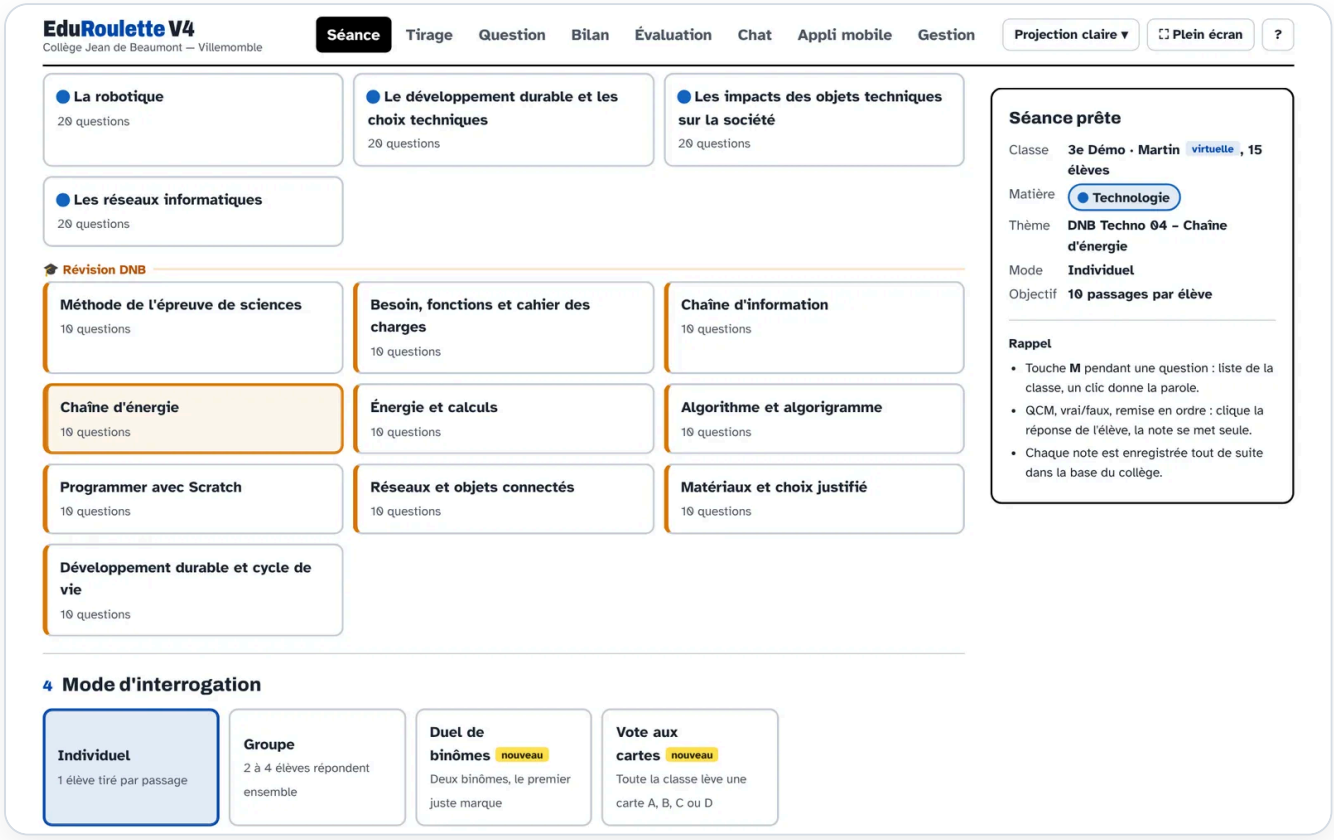
Les fonctions d'IA sont désactivées pendant l'essai : création de questions, schémas, versions simplifiées, traductions et correction par IA. Tout le reste fonctionne, y compris le mode « Calcul » de la correction aidée. Vous créez vos questions à la main ou par fichier CSV.

### Une question ? Écrivez à l'administrateur dans le Chat

L'onglet **Chat** vous ouvre un fil d'aide privé : seul l'administrateur le lit et vous répond. Vos thèmes restent privés. Pour interroger vos vraies classes, faites une demande d'accès (partie 17). À la fin des 30 jours, la connexion est bloquée ; vos classes de démonstration sont supprimées 30 jours plus tard. Pour continuer, prévenez l'administrateur, qui peut prolonger votre accès.

# 2 Préparer une séance

Tout se règle sur un seul écran, de haut en bas. Comptez trente secondes la première fois, cinq ensuite.




L'écran Séance, avec le récapitulatif à droite.

Étape 1 **Classe.** Touchez une de vos classes (les classes de démonstration sont marquées « virtuelle »). Le menu « Absents du jour » retire les absents du tirage.

Étape 2 **Matière.** Dix matières sont disponibles : technologie, sciences et technologie, mathématiques, français, anglais, espagnol, histoire-géographie-EMC, SVT, physique-chimie, éducation musicale.

Étape 3 **Thème.** Les thèmes du niveau de la classe s'affichent, avec leur nombre de questions. Les thèmes « DNB » de 3e sont regroupés à part.

Étape 4 **Mode d'interrogation.** Individuel, groupe de 2 à 4 élèves, duel de binômes ou vote aux cartes.

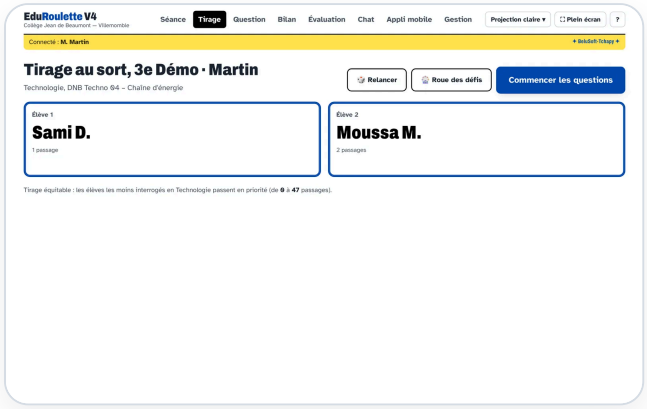
Étape 5 **Réglages.** Nombre d'élèves tirés, questions par élève, difficulté, chrono, règle de la main levée, roue des défis.

Étape 6 **Lancez le tirage.** Le gros bouton bleu en bas de l'écran.

| Réglage | Ce qu'il change |
|---|---|
| **Difficulté adaptative** | La question suit l'élève : deux « acquis » de suite, elle devient plus difficile ; un « non acquis », elle redevient plus simple. |
| **Chrono par question** | 20, 30, 45, 60 ou 90 secondes, ou sans chrono. Un signal sonore prévient 5 secondes avant la fin. |
| **Élève en relais** | Un camarade qui reprend la question gagne un bonus, sans jamais être pénalisé s'il se trompe. Vous pouvez aussi la compter comme une vraie question. |
| **Roue avant chaque question** | La roue des défis se lance automatiquement avant chaque question. |

# 3 Le tirage au sort équitable

Fini les mêmes mains levées : EduRoulette retient qui a déjà été interrogé dans votre matière et fait passer en priorité ceux qui l'ont été le moins.




Les noms défilent comme une machine à sous, puis s'arrêtent.

**Étape 1** **Regardez les noms défiler.** L'animation et le son font monter l'attention de toute la classe.

**Étape 2** **Vérifiez l'équité.** Sous les noms, le nombre de passages de chaque élève, et l'écart dans la classe (« de 0 à 3 passages »).

**Étape 3** **Relancez si besoin** avec 🎲, ou ouvrez la roue des défis.

**Étape 4** **Commencez les questions.**

### Le bénéfice pour vous

Sur une année, chaque élève est interrogé à peu près autant que les autres, y compris les plus discrets. Vous fixez un objectif de passages par élève (10 par défaut) et le bilan vous montre qui l'a atteint.

# 4 Interroger et noter

La question s'affiche en très grand pour la projection. Vous notez d'un clic ou d'une touche : la note part tout de suite dans la base.




À gauche la question projetée, à droite qui répond et sa note.

**Étape 1** **Lisez ou faites lire la question.** Le bouton 🔊 la lit à voix haute, en français ou dans une autre langue (anglais, espagnol, russe, arabe, turc) : l'affichage reste en français.

**Étape 2** **Écoutez la réponse.** Pour un QCM, un vrai/faux ou une remise en ordre, cliquez la réponse donnée : la note se met seule.

**Étape 3** **Notez une question orale** avec **Non acquis**, **Partiel** ou **Acquis** (touches `0`, `1`, `2`).

**Étape 4** **Affichez la réponse** avec `Espace` : la correction et le commentaire s'affichent pour toute la classe.

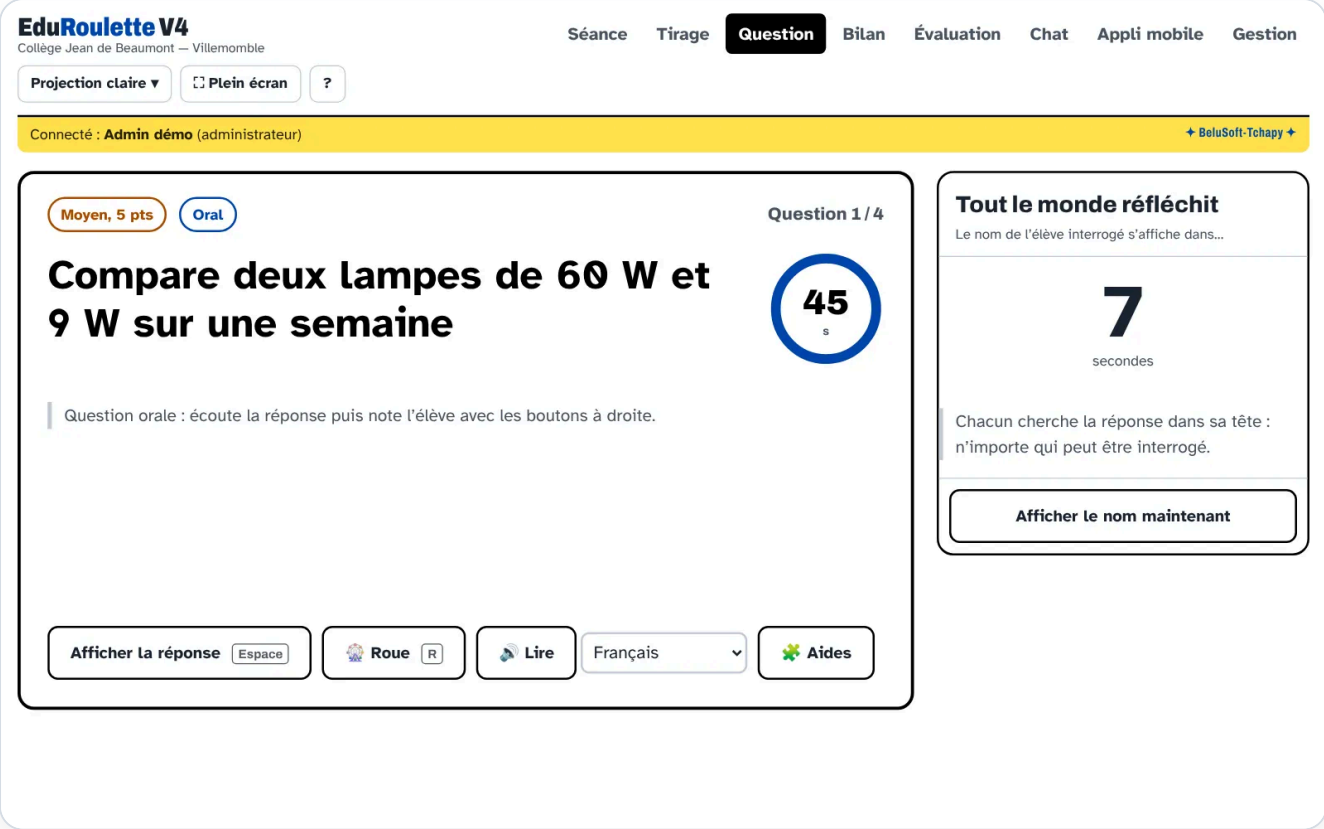
**Étape 5** **Passez à la suite** avec `Entrée`. À la dernière question, vous arrivez au bilan.

### Différencier sans stigmatiser

Le bouton 🧩 **Aides** propose une consigne simplifiée, de grands caractères, la lecture à voix haute, un temps majoré ou deux choix au lieu de quatre. Si vous avez coché un besoin pour un élève (visible par les enseignants seulement), l'aide s'active toute seule quand il est interrogé. Même barème pour tous.

# 5 Le temps de réflexion Nouveau

Quand le nom tombe avant la question, un seul élève réfléchit. Avec le temps de réflexion, la question s'affiche d'abord et le nom n'arrive qu'après quelques secondes : toute la classe cherche la réponse.




La question est projetée ; à droite, le compte à rebours remplace le nom.

**Étape 1** **Réglez la durée.** Dans Séance › Réglages, menu « Temps de réflexion avant le nom » : 3, 5, 8 ou 10 secondes. Par défaut : aucun.

**Étape 2** **Lancez le tirage.** Les noms restent cachés (« 🤫 caché ») : personne ne sait encore qui sera interrogé.

**Étape 3** **Posez la question.** Elle s'affiche avec le compte à rebours « Tout le monde réfléchit ».

**Étape 4** **Le nom apparaît à zéro**, et le chrono de réponse démarre. `Entrée`, `Espace` ou « Afficher le nom maintenant » l'affichent plus tôt.

**Bon à savoir**

Le réglage est gardé sur cet ordinateur d'une séance à l'autre. Le vote aux cartes et le duel de binômes ne sont pas concernés.

**Le bénéfice pour vous**

Chaque élève se prépare à répondre, pas seulement celui qui est désigné. Les élèves plus lents ont le temps de construire leur réponse avant que la parole soit donnée.

# 6 La main levée et les relais

L'élève interrogé sèche ? Un camarade prend le relais. Sa bonne réponse est récompensée ; son erreur ne lui coûte rien. Résultat : les mains se lèvent.




Touche M : la liste de la classe, un clic donne la parole.

**Étape 1** **Appuyez sur** `M` ou sur le bouton jaune « Main levée ».

**Étape 2** **Touchez le prénom** de l'élève qui lève la main. La barre bleue montre ses passages ; un élève grisé a déjà répondu à cette question.

**Étape 3** **Plusieurs mains ?** Cochez « Noter plusieurs mains levées puis tirer au sort » : EduRoulette choisit parmi elles.

**Étape 4** **Notez le relais** comme une réponse normale.

### Côté ludique

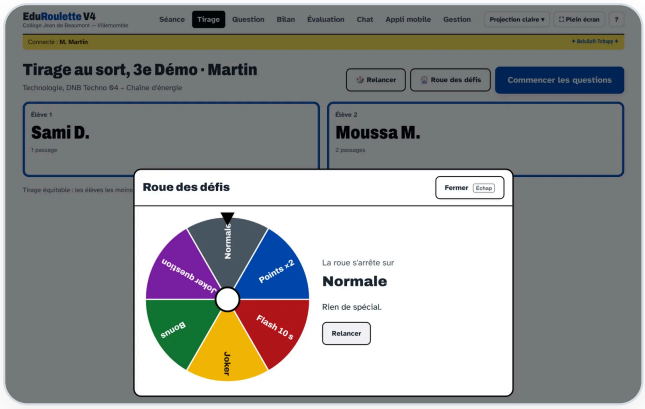
Les relais sont comptés à part dans le bilan : vous voyez d'un coup d'œil les élèves qui participent spontanément.

# 7 La roue des défis

Une roue de couleurs qui tourne au tableau, et l'enjeu de la question change. Idéal pour relancer l'attention en fin d'heure.

| Case | Effet |
|---|---|
| **Points ×2** | La question rapporte le double. |
| **Flash 10 s** | Le chrono passe à 10 secondes. |
| **Joker** | L'élève choisit un camarade pour l'aider. |
| **Bonus** | Un non acquis ne compte pas dans la moyenne. |
| **Joker question** | On change de question. |
| **Normale** | Rien de spécial. |

Lancez-la avec le bouton 🎡 **Roue** ou la touche **R**, puis « Appliquer à la question ».




La roue, avec le résultat à droite.

# 8 Le vote aux cartes : toute la classe répond

Pour vérifier la compréhension de tous en même temps, sans note individuelle : chaque élève lève une carte A, B, C ou D.




Après le vote : la bonne réponse et le pourcentage de réussite.

**Étape 1** **Choisissez le mode « Vote aux cartes »** dans l'écran Séance, sur un thème qui contient des QCM ou des vrai/faux.

**Étape 2** **Les élèves lèvent leur carte.** Chaque lettre a une forme et une couleur, lisibles aussi par les élèves daltoniens.

**Étape 3** **Comptez avec + et –**, puis touchez « Révéler la bonne réponse ».

**Étape 4** **Lisez le résultat :** pourcentage de bonnes réponses et commentaire de correction. Vous savez tout de suite s'il faut reprendre une notion.

**Aller plus loin : les Ardoises JDB**

Imprimez une carte-réponse par élève (bouton « Imprimer les Ardoises »). Les élèves la tournent pour montrer leur lettre, et la caméra de votre ordinateur ou de votre téléphone lit toutes les réponses d'un coup. Vous obtenez alors le résultat élève par élève. Les images ne quittent pas votre appareil.

# 9 Le duel de binômes

Deux binômes tirés au sort s'affrontent : le premier qui répond juste marque le point. Le premier à 3 gagne.




Le score s'affiche en grand de chaque côté.

**Étape 1** **Choisissez « Duel de binômes »** et touchez « Tirer les deux binômes ».

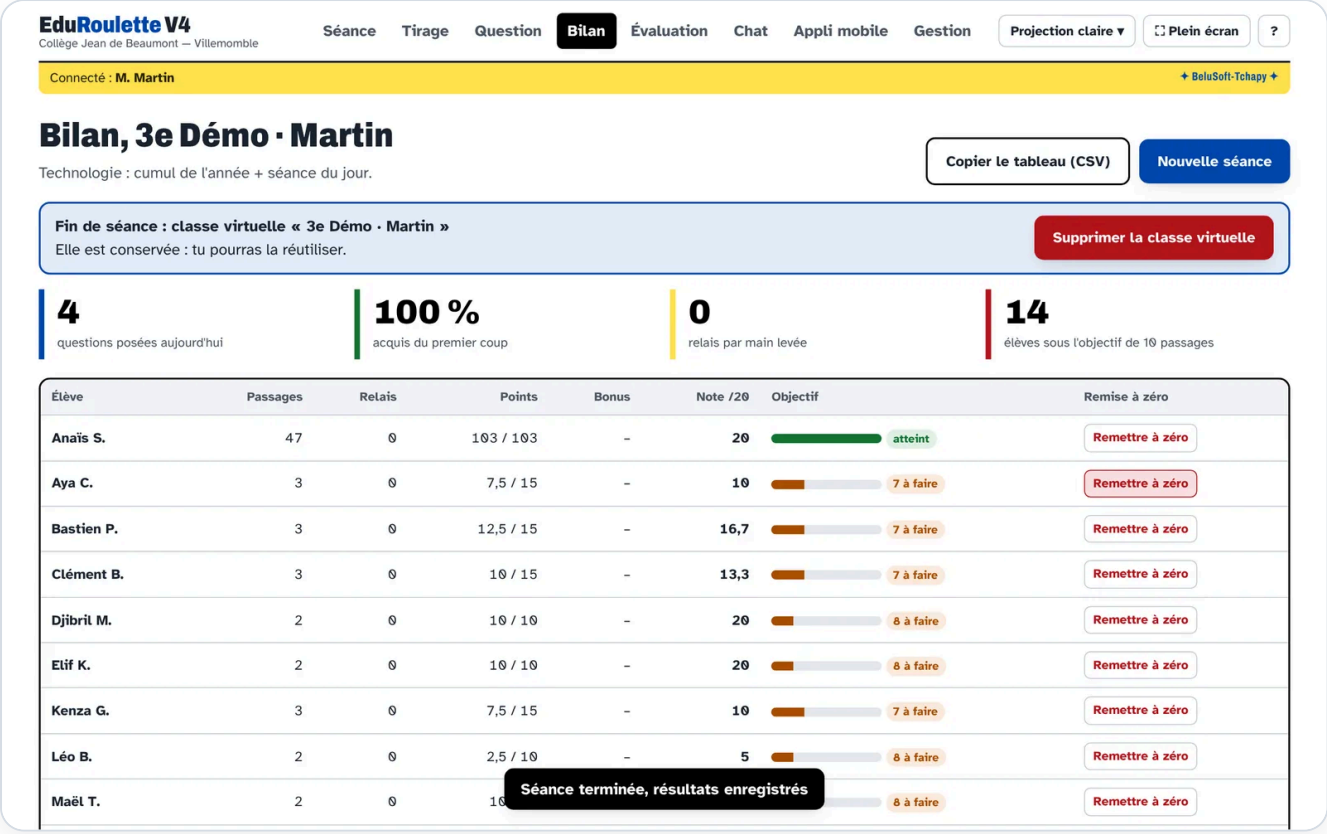
**Étape 2** **Posez la question** à voix haute ou laissez-la projetée.

**Étape 3** **Donnez le point** au binôme qui répond juste, ou passez si personne ne trouve.

**Étape 4** **Le binôme gagnant** reçoit 2 points bonus par élève, ajoutés à leur bilan.

# 10 Le bilan : suivre la participation

À la fin de la séance, le bilan croise la séance du jour et le cumul de l'année, élève par élève, dans votre matière.




Le bilan de la classe, triable par élève, passages, relais ou note.

| Colonne | Ce que vous y lisez |
|---|---|
| **Passages** | Le nombre de fois où l'élève a été interrogé : votre mesure de sa participation orale. |
| **Relais** | Les fois où il a pris la parole spontanément, par la main levée. |
| **Points et bonus** | Ce qu'il a gagné, sur ce qui était possible. |
| **Note /20** | (points + bonus) ÷ points possibles × 20, plafonnée à 20. Un relais raté ne retire rien. |
| **Objectif** | Une barre de progression vers l'objectif de passages : « atteint », « 3 à faire », « jamais ». |

**Le bénéfice pour vous**

En haut du bilan : questions posées, pourcentage d'acquis du premier coup, nombre de relais et nombre d'élèves sous l'objectif. Le bouton « Copier le tableau » colle tout dans un tableur ; vous avez une note d'oral argumentée pour le bulletin.

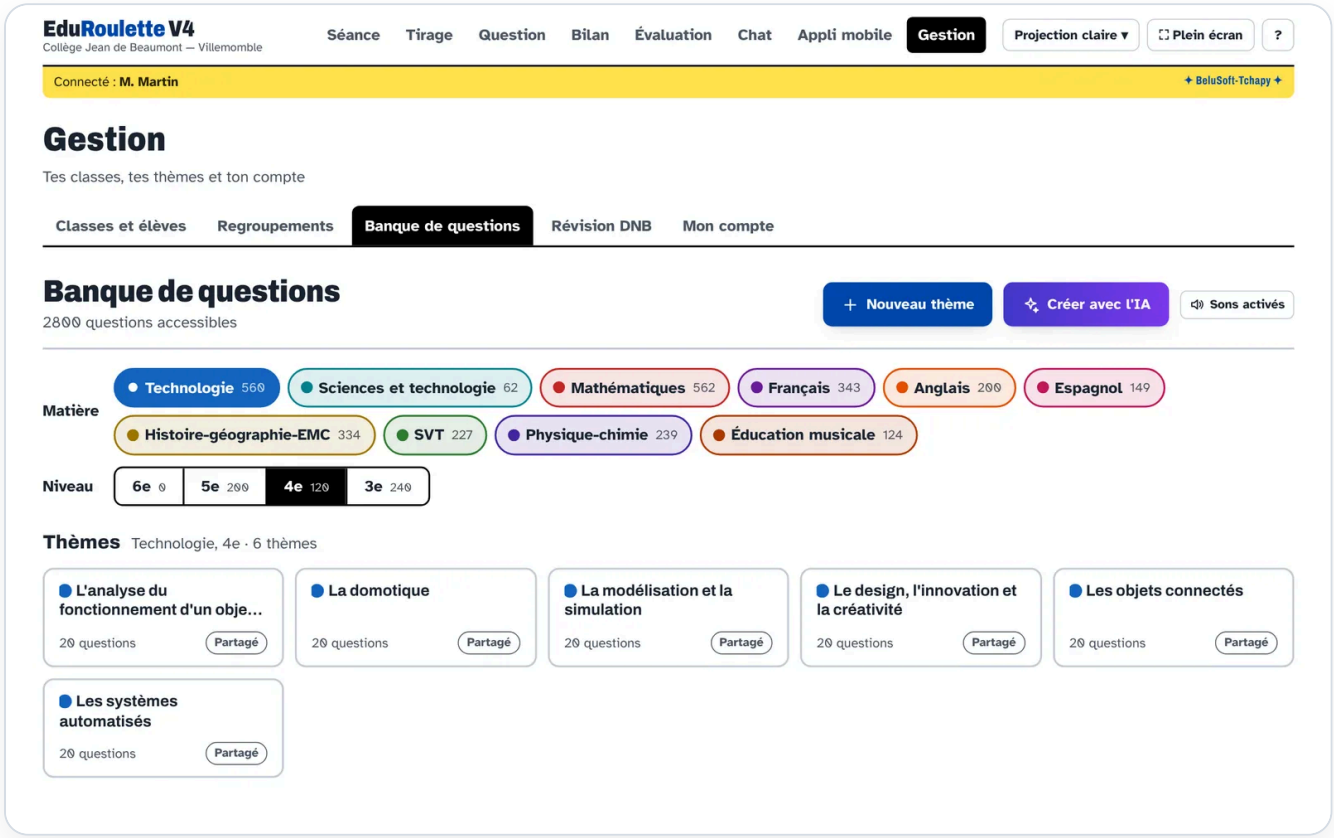
**Ce que l'application ne mesure pas**

EduRoulette compte les passages et les réponses, pas la durée de parole en minutes. Le chrono règle le temps de réponse à une question, il n'additionne pas de temps de parole.

# 11 Créer ses questions avec l'IA

> **Version d'essai**
>
> Les fonctions d'IA sont désactivées pendant l'essai. Créez vos questions à la main (« Nouveau thème », puis « Nouvelle question ») ou importez un fichier CSV. Le reste de cette partie vous montre ce que l'IA apporte une fois le compte définitif.

La banque contient déjà plus de 2 000 questions de la 6e à la 3e dans dix matières. Pour coller à votre cours du jour, l'IA prépare vos questions à partir de vos propres supports. Vous relisez, vous gardez ce qui vous convient.




Gestion › Banque de questions.

**Étape 1** **Ouvrez Gestion › Banque de questions** et touchez **« Créer avec l'IA »**.

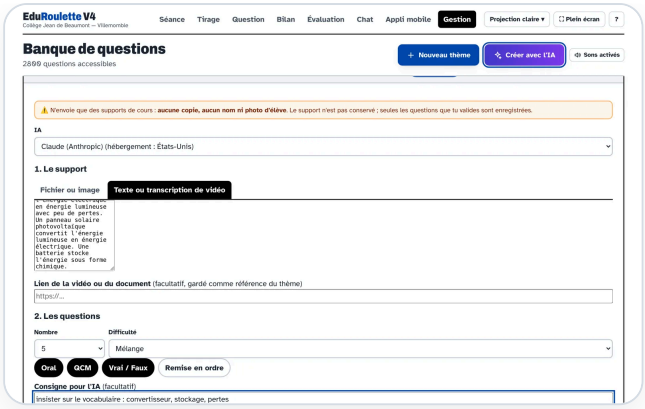
**Étape 2** **Choisissez la matière, le niveau,** puis un thème existant ou un nouveau thème (par exemple « S3 — L'énergie dans la maison »).

**Étape 3** **Donnez votre support :** un PDF, une photo du manuel ou du tableau, un fichier Word ou LibreOffice, un texte collé, ou la transcription d'une vidéo.

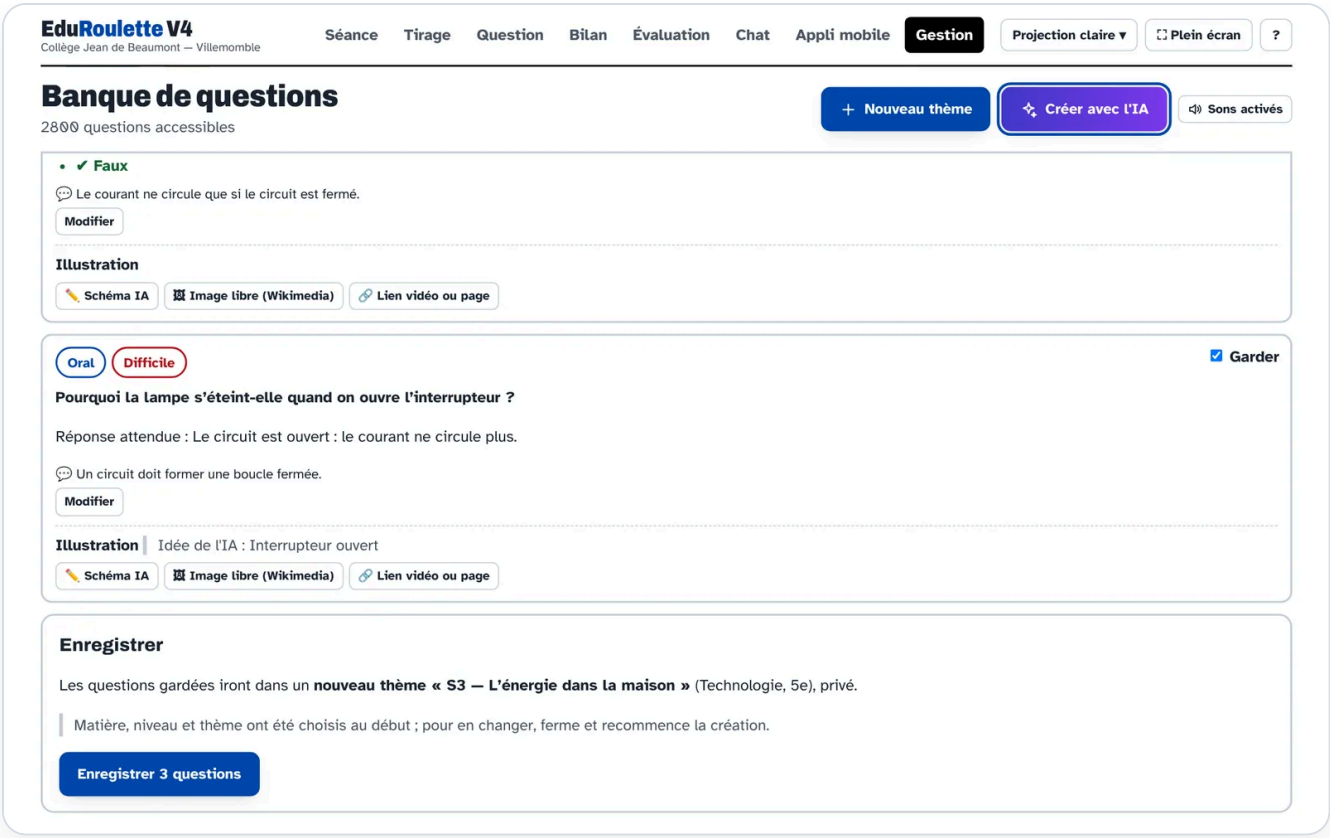
**Étape 4** **Réglez la commande :** nombre de questions (1 à 20), difficulté, types (oral, QCM, vrai/faux, remise en ordre) et, si vous voulez, une consigne (« insister sur le vocabulaire… »).

**Étape 5** **Générez.** Comptez de 10 à 50 secondes.

**Étape 6** **Relisez et validez.** Décochez ce que vous ne voulez pas, modifiez une formulation, puis enregistrez.




Le formulaire : support, nombre, difficulté, types, consigne.




La relecture : rien n'est enregistré sans votre accord.

### Illustrer pour rendre le cours vivant

Chaque question peut recevoir une illustration : un schéma légendé dessiné par l'IA, une image libre de droits de Wikimedia Commons (auteur et licence affichés), ou un lien vers une vidéo. L'image s'affiche au tableau et dans l'appli de l'élève.

### Autres façons d'alimenter la banque

Créer une question à la main (« Nouveau thème »), importer un fichier CSV relu avant enregistrement, ou demander une **version simplifiée** d'une question existante pour les élèves qui en ont besoin.

# 12 Importer vos questions avec un fichier CSV

**Nouveau**

Vous avez déjà vos questions dans un tableur ? Enregistrez-les en CSV et importez-les d'un coup dans un thème. Rien n'est enregistré avant que vous ayez vu l'aperçu.

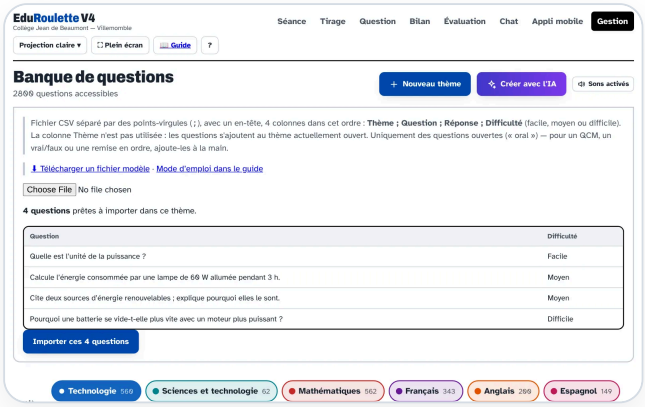
**Étape 1** **Ouvrez le thème** dans Gestion › Banque de questions (créez-le d'abord avec « Nouveau thème » s'il n'existe pas).

**Étape 2** **Touchez « ⬆ Importer un CSV »**, en haut du thème.

**Étape 3** **Choisissez votre fichier.** L'aperçu montre les questions reconnues et la raison de chaque ligne écartée.

**Étape 4** **Validez** avec « Importer ces questions ».

⬇ Télécharger le fichier modèle : il suffit de le remplir dans Excel ou LibreOffice.




L'aperçu avant l'import.

## Le format exact attendu

| Colonne | Contenu | Règle |
|---|---|---|
| 1. Thème | Le nom du thème | Pour vous repérer seulement : les questions vont dans le thème ouvert |
| 2. Question | L'énoncé posé aux élèves | Obligatoire, 600 caractères au plus |
| 3. Réponse | La réponse attendue, affichée à la correction | Obligatoire, 800 caractères au plus |
| 4. Difficulté | `facile`, `moyen` ou `difficile` | Majuscules et accents acceptés |

- **Séparateur :** le point-virgule `;`. Dans Excel : Enregistrer sous › « CSV (séparateur : point-virgule) ». Dans LibreOffice : séparateur « ; », jeu de caractères « Unicode (UTF-8) ».
- **Première ligne :** l'en-tête `Thème;Question;Réponse;Difficulté`. Elle n'est pas importée.
- **Un point-virgule dans le texte ?** Mettez la cellule entre guillemets droits `"…"` (le tableur le fait tout seul).
- **Type de question :** l'import crée des questions orales (question + réponse attendue). Les QCM, vrai/faux et remises en ordre s'ajoutent à la main.

```
Thème;Question;Réponse;Difficulté
Énergie;Quelle est l’unité de la puissance ?;Le watt (W).;facile
Énergie;Calcule l’énergie consommée par une lampe de 60 W allumée pendant 3 h.;
Énergie;"Cite deux sources d’énergie renouvelables ; explique pourquoi elles le
```

**Le bénéfice pour vous**

Vos questions déjà rédigées, ou celles d'un collègue, entrent dans EduRoulette en une minute, et servent aussitôt au tirage, aux évaluations et au Suivi des acquis.

# 13 Des évaluations tirées de l'oral

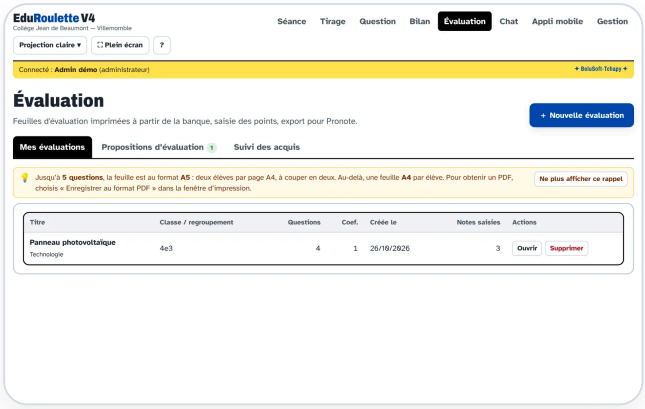
Ce qui a été travaillé à l'oral devient une évaluation écrite en quelques clics, à imprimer ou à faire en ligne.

**Étape 1** **Nouvelle évaluation :** une colonne « Étapes » vous guide (titre, classe, note sur, date, questions, barème). Les questions se piochent dans toutes les matières et tous les niveaux.

**Étape 2** **Propositions d'évaluation :** quand une classe a assez travaillé un thème à l'oral, EduRoulette compose une feuille différente par élève : ce qu'il n'a pas acquis, ce qui est partiel, ce qu'il n'a pas encore vu.

**Étape 3** **Imprimez :** jusqu'à 5 questions, deux feuilles A5 par page A4 ; au-delà, une feuille A4. Le tiers temps est imprimé pour les élèves concernés.

**Étape 4** **Ou passez en ligne :** un lien ou un QR code à coller dans Pronote. L'élève répond sur ordinateur, les QCM se corrigent seuls ; pour le reste, la correction aidée vous propose des points (partie 14), puis vous publiez note et correction.




L'écran Évaluation.

# 14 Corriger les copies en ligne : la correction aidée Nouveau

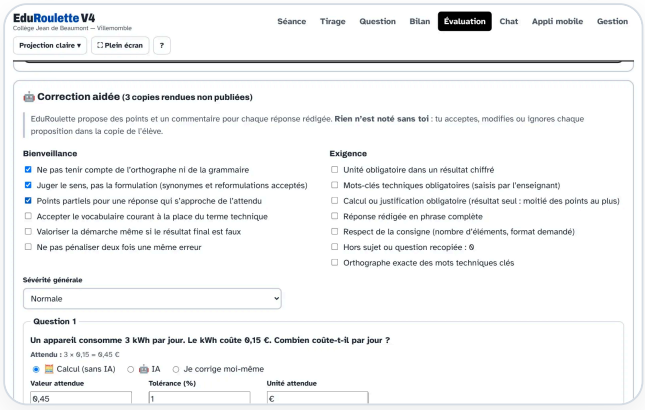
Dans une évaluation en ligne, les QCM, vrai-faux et remises en ordre se corrigent seuls. Pour les réponses rédigées, EduRoulette vous propose des points et un commentaire. Rien n'est noté sans votre accord.

**Étape 1** **Ouvrez l'évaluation**, onglet « 💻 En ligne », puis « 🤖 Correction aidée ».

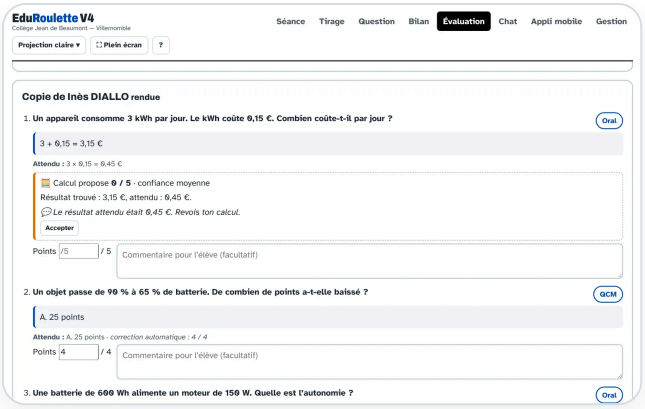
**Étape 2** **Cochez vos critères.** Six de bienveillance (ne pas compter l'orthographe, juger le sens…) et sept d'exigence (unité obligatoire, mots-clés imposés…), puis la sévérité.

**Étape 3** **Choisissez un mode par question rédigée.** « Calcul » : le dernier nombre écrit par l'élève est comparé à la valeur attendue, avec une tolérance et une unité, sans IA. « IA » : avec vos mots-clés et votre consigne. Ou « Je corrige moi-même ».

**Étape 4** **Lancez la correction.** Les propositions s'ajoutent dans chaque copie rendue.




Les critères, puis un mode pour chaque question.




Dans la copie : la proposition, sa confiance, le commentaire pour l'élève.

**Validez copie par copie.** Sous chaque réponse, la proposition indique les points, le degré de confiance et un commentaire pour l'élève. « Accepter » recopie les points, que vous pouvez encore changer.

**Ou d'un coup.** « Accepter les propositions sûres » valide celles de confiance haute sur les questions pas encore notées, après confirmation.

**Puis publiez**, comme d'habitude : note et correction partent aux élèves.

### Trois exports dans le même onglet

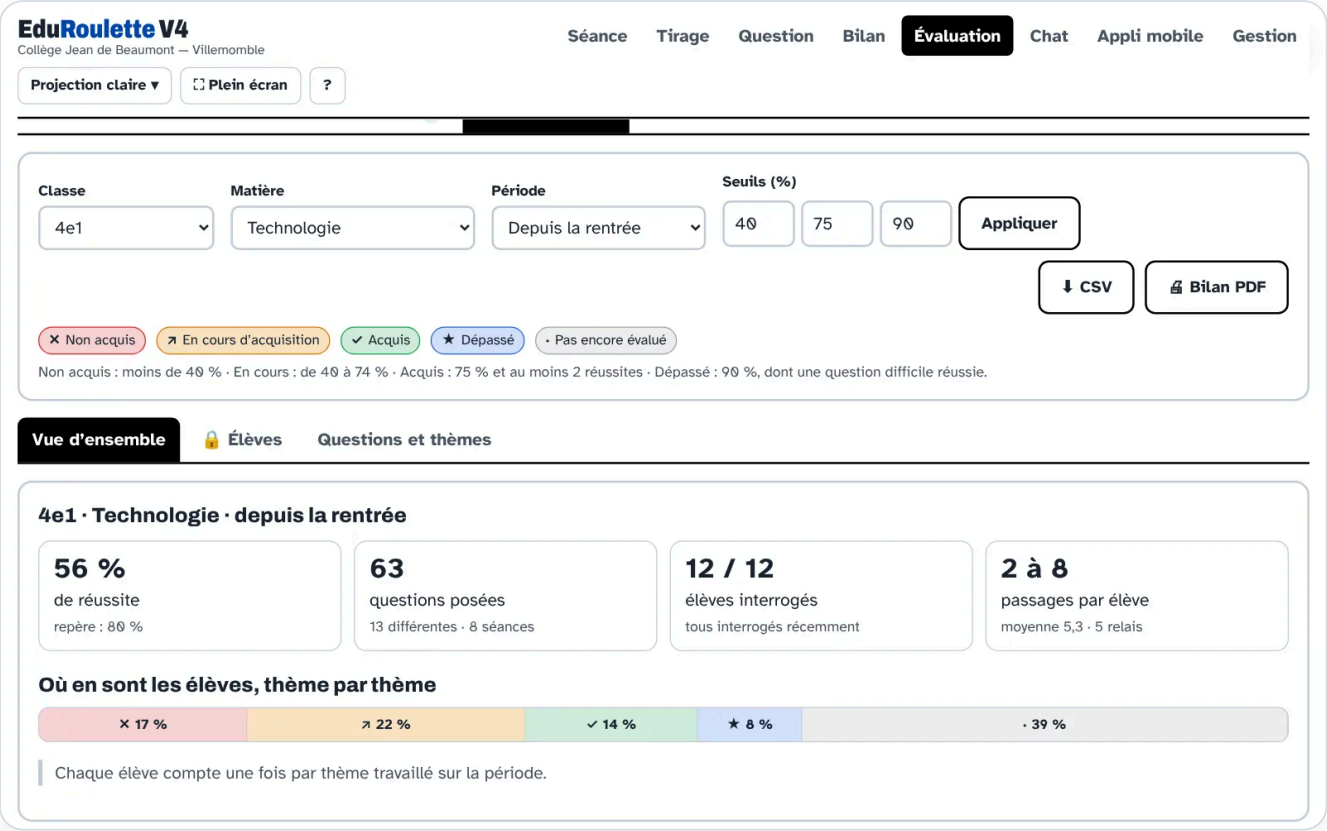
« ⬇ Export CSV » pour un tableur ; « 🖨 Copies à corriger à la main », avec la réponse de l'élève et l'attendu, pour annoter au stylo ; et 🖨 pour imprimer une seule copie.

### L'IA et les données des élèves

Le mode IA n'envoie que les réponses, sans nom ni classe : chaque copie devient c1, c2… Il passe par Mistral, un fournisseur européen, et ne fonctionne que si l'administrateur l'a activé. Le mode Calcul, lui, fonctionne toujours et n'envoie rien. Pendant la version d'essai, seul le mode Calcul est disponible.

# 15 Le Suivi des acquis Nouveau

Le troisième onglet de l'écran Évaluation transforme les réponses données à l'oral en tableau de bord de la classe : ce qui est acquis, ce qui est en cours, ce qu'il faut reprendre. Rien de nouveau n'est collecté : tout est recalculé à partir des notes déjà saisies.




La vue d'ensemble d'une classe en technologie.

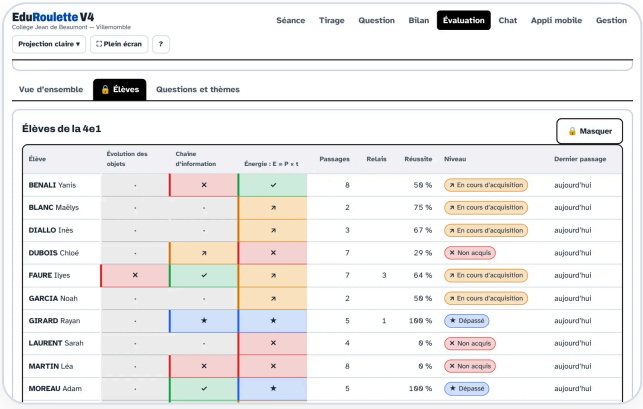
**Étape 1** **Choisissez** la classe, la matière (ou toutes) et la période : 4 dernières semaines, trimestre, depuis la rentrée.

**Étape 2** **Lisez la vue d'ensemble :** taux de réussite, élèves interrogés, passages par élève, répartition des niveaux, thèmes travaillés avec un repère à 80 %. Un thème non travaillé depuis 21 jours est signalé « à revoir ».

**Étape 3** **Exportez** en CSV ou imprimez un bilan de classe.

| Niveau | Règle (seuils par défaut, réglables) |
|---|---|
| ✕ Non acquis (rouge) | Moins de 40 % de réussite |
| ↗ En cours d'acquisition (orange) | De 40 à 74 %, ou une seule réussite |
| ✓ Acquis (vert) | 75 % ou plus, et au moins 2 réussites |
| ★ Dépassé (bleu) | 90 % ou plus, au moins 2 réussites dont une question difficile |

La réussite compte un acquis pour 1, un partiel pour 0,5 et un non acquis pour 0, sur les passages où l'élève était interrogé. Les relais et les duels comptent dans la participation, pas dans le niveau. Chaque niveau a sa couleur **et** son symbole : il reste lisible imprimé en noir et blanc.



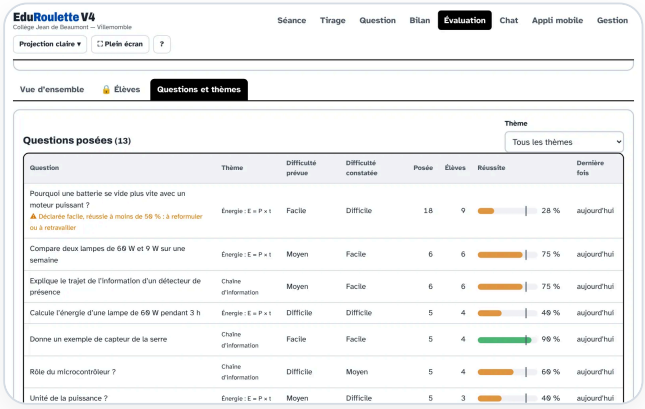

La grille des élèves, thème par thème.

**Élèves : une vue privée.** La grille élèves × thèmes est masquée par défaut. Vérifiez que l'écran n'est pas projeté, puis touchez « Afficher ».

Elle se masque d'elle-même au bout de 3 minutes, et dès que l'onglet passe en arrière-plan.

**Questions et thèmes.** Combien de fois chaque question a été posée, à combien d'élèves, avec la difficulté prévue et la difficulté constatée (à partir de 3 passages).

Une question déclarée facile mais réussie à moins de 50 % est signalée : à reformuler, ou à retravailler en classe.



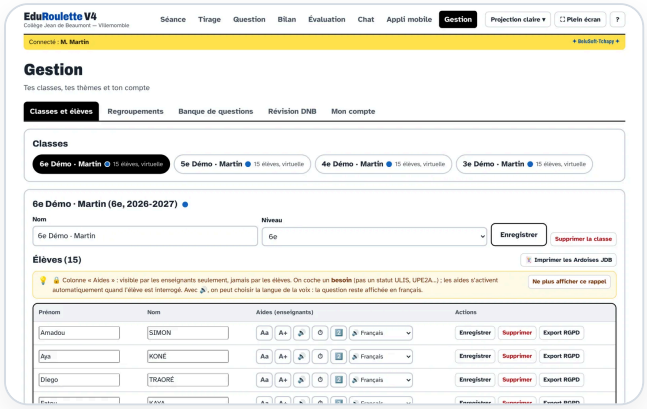

Les questions posées et leur difficulté réelle.

**Le bénéfice pour vous**

Avant une évaluation, vous savez quels thèmes reprendre, quels élèves accompagner et quelles questions reformuler. Les propositions d'évaluation s'appuient sur les mêmes résultats.

# 16 Vos classes réelles

Après les classes de démonstration, vous pouvez créer vos propres groupes pour travailler pour de vrai.




Gestion › Classes et élèves.

**Étape 1** **Créez une classe virtuelle** depuis l'écran Séance (« + Classe virtuelle ») : de 1 à 35 élèves, conservée ou supprimée en fin de séance, à votre choix.

**Étape 2** **Ajoutez les élèves** un par un, ou collez la liste exportée de Pronote (une ligne par élève).

**Étape 3** **Créez un regroupement** pour réunir des élèves de plusieurs classes (soutien, option) : chaque résultat reste rangé dans la classe de l'élève.

### Données des élèves

Pendant l'essai, découvrez l'outil avec les classes de démonstration ; pour vos vraies classes du collège, faites une demande d'accès (partie 17). Si vous créez vous-même une classe virtuelle avec de vrais élèves, limitez-vous au prénom et au nom, et vérifiez avec votre chef d'établissement que l'usage de l'application est autorisé. Aucune photo, adresse ou date de naissance n'est demandée.

# 17 Pendant l'essai : l'aide et vos vraies classes

**Nouveau**

Les classes de démonstration servent à découvrir l'outil sans risque. Quand vous voulez interroger vos élèves, demandez l'accès à vos vraies classes : un code part à l'administrateur, qui les débloque.

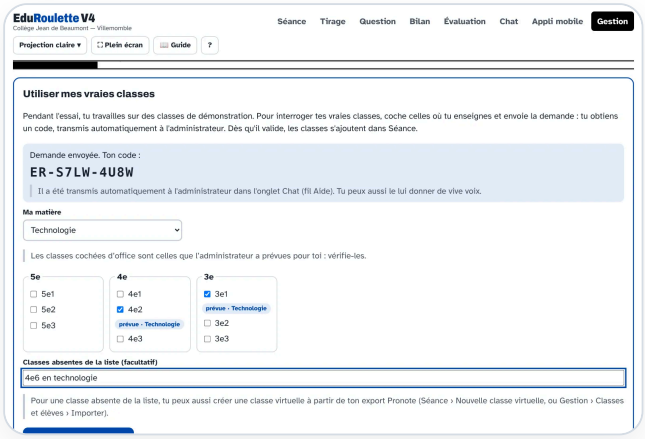
**Étape 1** **Ouvrez Gestion › Classes et élèves.** Le bloc « Utiliser mes vraies classes » est en haut.

**Étape 2** **Choisissez votre matière** et cochez vos classes. Celles que l'administrateur a prévues pour vous sont déjà cochées : vérifiez-les.

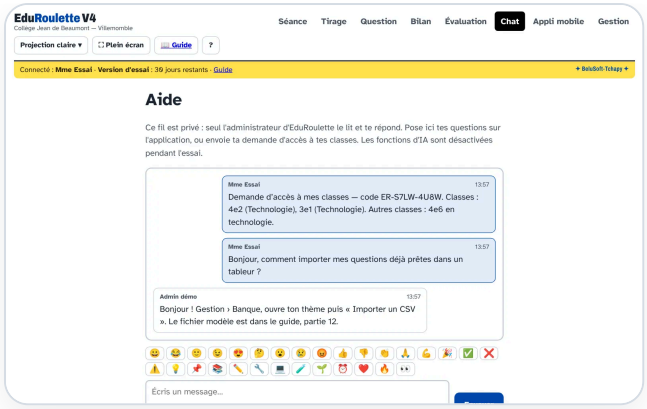
**Étape 3** **Une classe manque ?** Écrivez-la dans « Classes absentes de la liste », ou créez une classe virtuelle (Séance › Nouvelle classe virtuelle) en y collant la liste copiée de Pronote, ou le fichier CSV exporté de Pronote.

**Étape 4** **Envoyez la demande.** Un code s'affiche (par exemple ER-7K3M-Q9TB). Il est transmis tout seul à l'administrateur dans le Chat.

**Étape 5** **C'est débloqué :** un message vous le confirme dans le Chat, et vos classes apparaissent dans Séance.




La demande, côté enseignant en essai.




Le fil d'aide, privé.

**L'aide, dans l'onglet Chat.** Pendant l'essai, le Chat est un fil privé entre vous et l'administrateur : vos collègues ne le voient pas, et vous ne voyez pas leurs échanges.

Posez-y toutes vos questions sur l'application. C'est aussi là qu'arrivent votre code de demande et la réponse.

### Côté administrateur

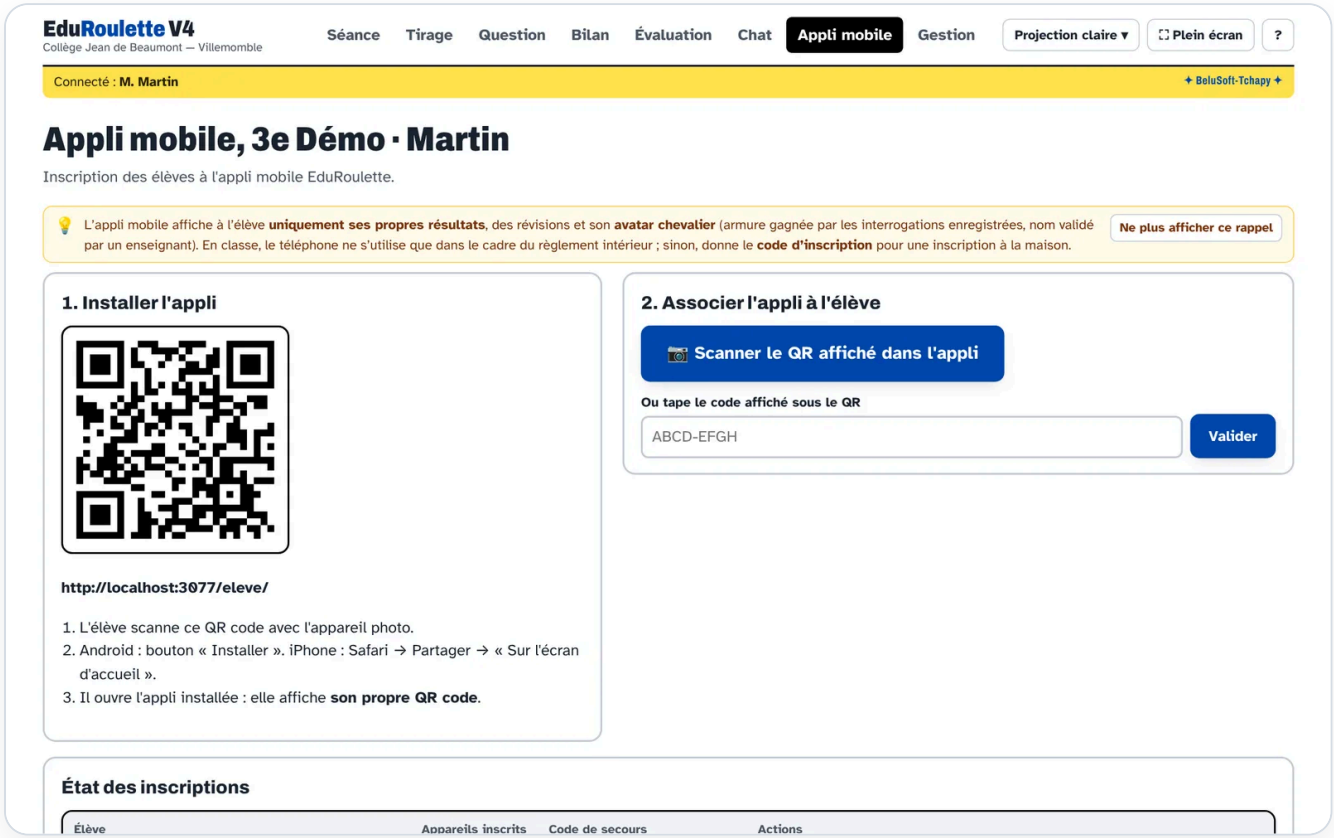
Gestion › Enseignants › « Accès aux vraies classes » : saisissez le code reçu pour retrouver la demande, décochez au besoin une classe, puis « Débloquer ». La liste « Classes prévues par enseignant » (une ligne `adresse e-mail ; classe ; matière`) précoche les classes de chacun.

### Données des élèves

Une fois vos classes débloquées, vous travaillez sur de vraies données d'élèves : elles restent sous la responsabilité de l'établissement. À la fin de l'essai, votre accès est coupé, et vos affectations ainsi que le fil d'aide sont supprimés 30 jours plus tard. Les résultats saisis restent ceux de la classe.

# 18 L'appli de l'élève

L'élève installe l'appli sur son téléphone en scannant un QR code. Il y retrouve ses résultats, révise les questions vues en classe et fait évoluer son chevalier. Il ne voit jamais les résultats des autres.




L'écran Appli mobile, côté enseignant.

Étape 1 **Affichez le QR code d'installation** (écran Appli mobile). L'élève le scanne : sur Android, bouton « Installer » ; sur iPhone, Safari › Partager › « Sur l'écran d'accueil ».

Étape 2 **L'appli affiche son propre QR code.** Scannez-le avec « 📷 Scanner », ou tapez le code écrit dessous, puis touchez le nom de l'élève.

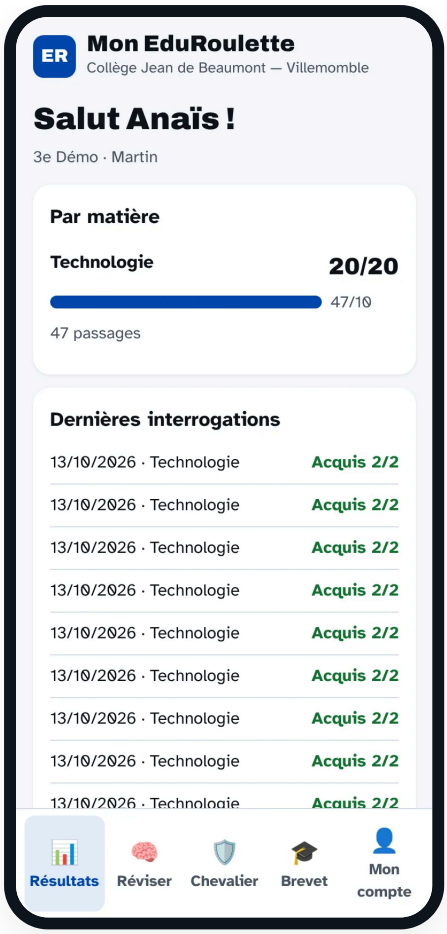
Étape 3 **Remettez-lui son code de secours** (à imprimer) : il sert seulement s'il change de téléphone.

Étape 4 **Pas de téléphone en classe ?** « Code d'inscription (maison) » : un code valable 7 jours pour s'inscrire chez soi.

Sans mot de passe à retenir : une clé secrète reste dans le téléphone. Un téléphone perdu se désactive en un clic.




L'élève montre ce code.




Ses résultats et sa progression vers l'objectif.




La révision : les questions vues en classe, sans note.

### Le bénéfice pour l'élève

Il sait où il en est, il révise à la maison ce qui a été fait en classe, avec « Lecture facile » et l'écoute de la question. En 3e, un onglet Brevet propose des fiches et des quiz de 10 questions.

# Le chevalier : l'avatar de l'élève

Chaque élève compose son personnage, puis l'équipe pièce par pièce grâce à ses réussites à l'oral. De la tenue de départ jusqu'à l'armure complète de chevalier ou de chevalière.



Niveau 0 : la recrue



Un personnage à son image



Niveau 5 : l'écuyer



Niveau 10 : la chevalière

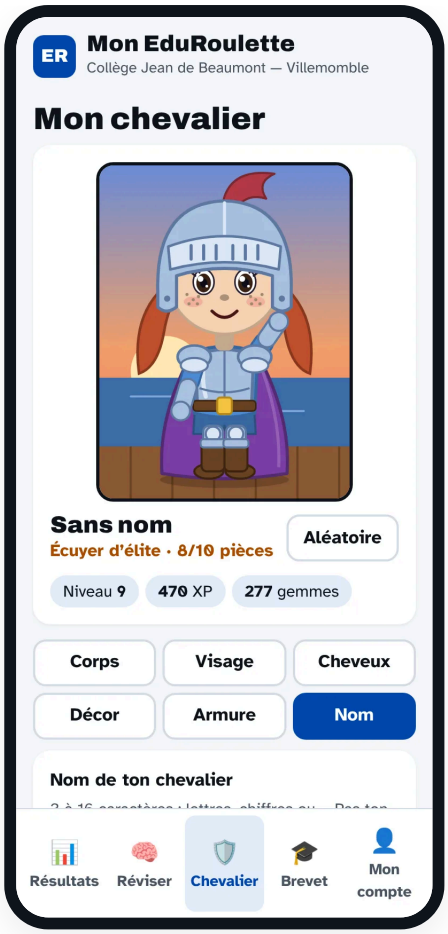
**Étape 1** **L'élève compose son avatar** dans l'onglet « Chevalier » : 10 couleurs de peau, silhouette, mains, pieds, forme du visage, yeux, sourcils, nez, bouche, taches de rousseur, lunettes, 12 coiffures, 8 décors. Des milliards de combinaisons : aucun avatar ne ressemble à un autre.

**Étape 2** **Il gagne de l'expérience à l'oral.** Chaque interrogation enregistrée par un professeur rapporte des points : acquis +10, partiel +5, participation +2. Rien ne se gagne seul dans le téléphone.

**Étape 3** **Chaque niveau débloque une pièce** : bottes, ceinture, gantelets, jambières, épaulières, plastron, cape, heaume à plumet, bouclier, épée. Il l'achète avec les gemmes gagnées et la personnalise (métal, couleurs, motif du bouclier).

**Étape 4** **Il propose un nom de chevalier.** Les grossièretés et les vrais noms de la classe sont refusés ; le nom ne s'affiche qu'après votre validation.

**Étape 5** **Au niveau 10**, l'armure est complète : il devient chevalier ou chevalière.



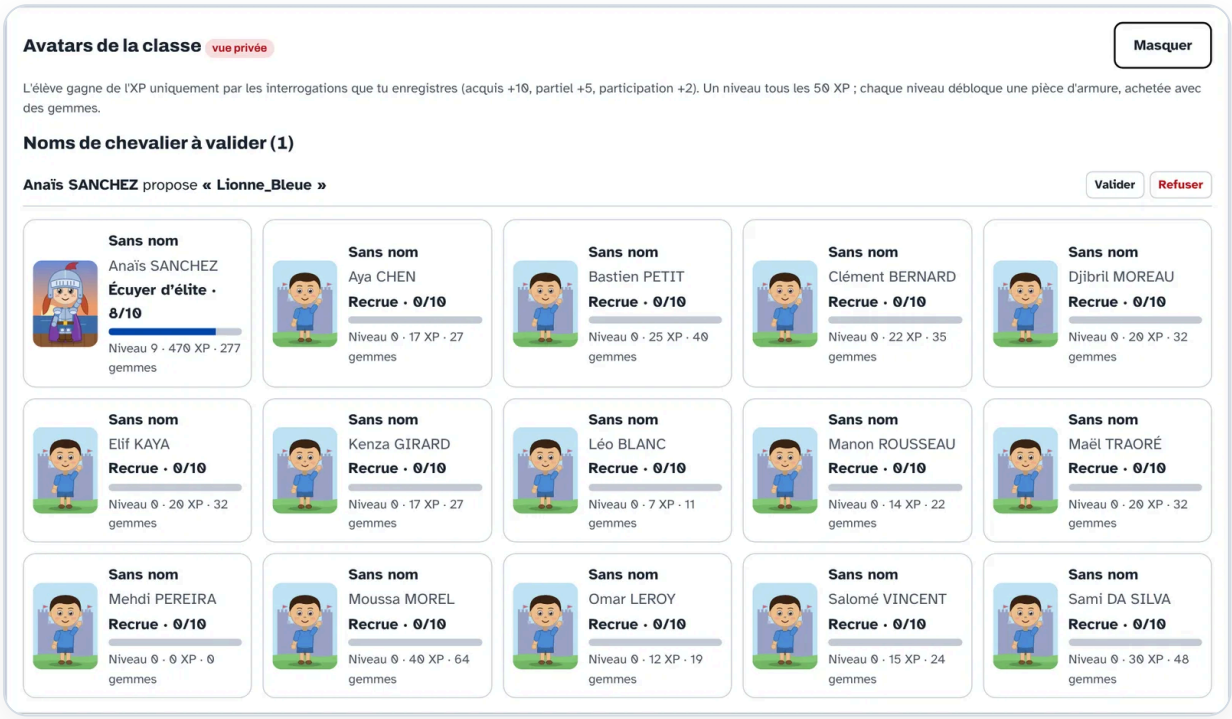

Le nom attend votre validation.

### Pourquoi ça marche

Le jeu récompense la participation, pas seulement la bonne réponse : un élève qui ose répondre progresse aussi. Il n'y a pas d'achat réel, pas de tirage au hasard, pas de classement public.

## Votre vue enseignant, privée

En bas de l'écran « Appli mobile », le bloc **Avatars de la classe** reste masqué : vérifiez que l'écran n'est pas projeté, puis touchez « Afficher ». Vous voyez l'avatar, le nom de chevalier, le rang, le niveau et les gemmes de chaque élève, et vous validez ou refusez les noms proposés. Le bloc se masque de nouveau au bout de 3 minutes. Les avatars n'apparaissent jamais sur les écrans de tirage, de question ou de bilan.




La vue privée de l'enseignant.

# 20 Mémo : raccourcis et réponses rapides

| Touche | Pendant une question |
|---|---|
| `0` `1` `2` | Non acquis, partiel, acquis |
| `Espace` | Afficher ou masquer la réponse |
| `Entrée` | Question suivante |
| `M` | Main levée : donner la parole |
| `R` | Roue des défis |
| `P` | Mettre le chrono en pause |
| `F` | Plein écran |
| `Entrée` ou `Espace` | Pendant le temps de réflexion : afficher le nom tout de suite |
| `Échap` | Fermer une fenêtre |

## Questions fréquentes

**Le fond blanc éblouit au vidéoprojecteur ?** Menu « Projection claire ▾ » en haut : choisissez « Salle sombre » ou un autre fond.

**Une note est partie trop vite ?** Elle est enregistrée tout de suite ; un élève peut être remis à zéro dans une matière depuis le bilan, après confirmation.

**L'élève n'a pas de téléphone ?** L'appli fonctionne aussi dans un navigateur, sur un ordinateur du CDI par exemple.

**Une question pendant l'essai ?** Onglet Chat : votre fil d'aide privé avec l'administrateur.

**Un mot de passe oublié ?** Demandez une réinitialisation à l'administrateur.

### Par où commencer demain matin

Ouvrez la classe de démonstration de votre niveau, choisissez un thème, lancez un tirage et posez trois questions. Essayez la main levée avec `M`, puis la roue avec `R`. Regardez le bilan. Dix minutes suffisent pour avoir fait le tour de l'essentiel.

**EduRoulette V4** · conçu par Luc Bergame, professeur de technologie · BeluSoft-Tchapy · Collège Jean de Beaumont — Villemomble

Données personnelles et RGPD ·