

# QUIZINIÈRE

*Pensé de manière simple, Quizinière est une application en ligne développée par le Réseau Canopé permettant de créer ses propres ressources numériques.*

## • Présentation

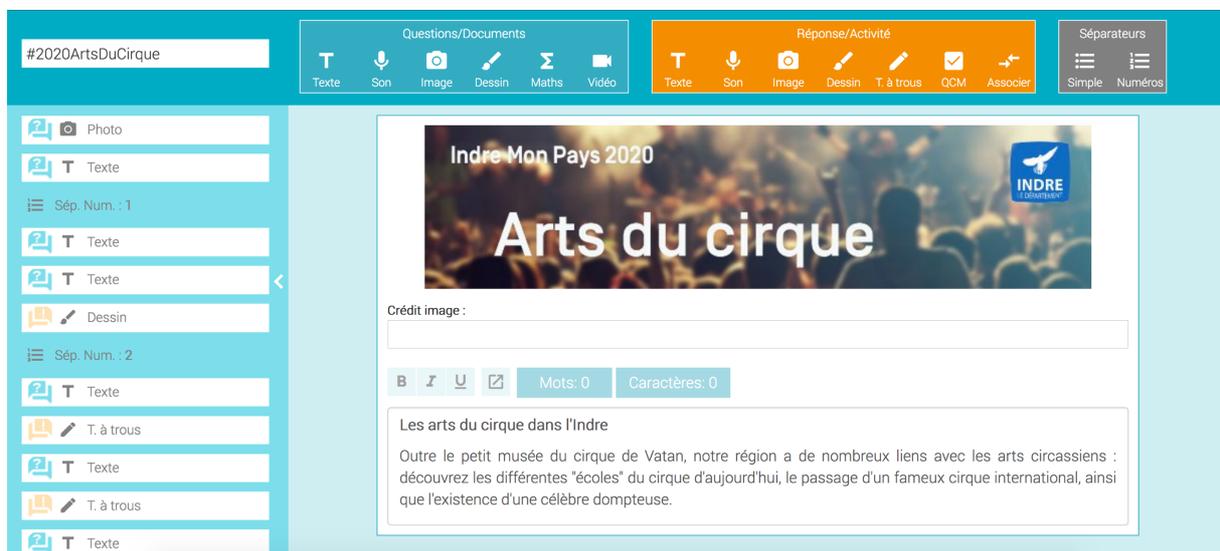
L'application Quizinière est un outil simple de **création d'activités pédagogiques interactives en ligne** pour que les élèves s'entraînent, s'exercent et retournent leur « copie » à l'enseignant.

**Elle s'utilise dans un navigateur**, sur tout appareil connecté à Internet (ordinateur, tablette, smartphone).

L'enseignant peut **intégrer tout type de médias** [texte, lien, image, son, vidéo Youtube , qcm, texte à trous ...].

Les élèves accèdent **à l'activité sans création de compte par un simple code** et peuvent y **intégrer leurs réponses** sous-forme de texte, image, dessin, annotation, audio, réponse à qcm, texte à trous etc...

L'enseignant peut corriger et retourner une copie notée, annotée à chaque élève.



- **Exemple d'activité :** <https://www.quiziniere.com/Exercice/JNOWZ8>

## • Utilisation

- 1) L'enseignant se connecte à [www.quiziniere.com](http://www.quiziniere.com) avec un compte personnel et peut créer ses activités. Chaque activité est alors diffusable sous-forme d'un code, un lien et un qr code valables sur la durée qu'il a choisie.
- 2) L'élève, sans avoir besoin de se créer de compte, accède à l'activité, la complète et peut ensuite retourner sa copie.  
Pour une conformité au Règlement général sur la protection des données, les élèves devront inscrire uniquement un pseudo ou un prénom et non leurs données personnelles (noms et prénoms complets)
- 3) L'enseignant peut accéder aux copies des élèves et diffuser une correction.

- **Tutoriel complet :** <https://atelier-canope-95.canoprof.fr/eleve/Quiziniere/index.xhtml>

- **Tutoriels vidéo :** <https://www.quiziniere.com/tutoriels>