

SpeakUp

Une app pour favoriser les interactions en/hors cours



Pourquoi ?

Vous êtes en classe et personne n'ose poser de questions ou, à l'inverse, tout le monde veut participer et il n'y a pas de temps pour cela. Cette situation vous parle? Pour améliorer ces interactions, nous vous présentons l'application gratuite SpeakUp.

Quoi ?

SpeakUp offre des espaces virtuels de discussion en et hors classe. Les étudiant·e·s ainsi que les enseignant·e·s peuvent écrire des messages anonymes, voter pour ceux-ci ou encore répondre à des questions.

L'App SpeakUp est née à l'Université de Lausanne (UNIL) et a été développée à l'Ecole Polytechnique Fédérale de Lausanne (EPFL) où elle est maintenue et hébergée.



Comment ?

Vous pouvez accéder à SpeakUp par le biais d'un navigateur sur speakup.info ou speakup.graasp.eu depuis un téléphone, une tablette ou un ordinateur.

Qui ?

Pour plus d'informations, vous pouvez contactez [Denis Gillet](#) dont le groupe de recherche à l'EPFL gère les serveurs et l'app Web de référence de SpeakUp.

Des versions natives [iOS](#) et [Android](#) sont encore supportées par l'Université de Genève et par Sten Govaerts (Alumni EPFL). Du support est fourni par [Adrian Holzer](#) de l'Université de Neuchâtel.

SpeakUp est également disséminé par l'intermédiaire du [Swiss EdTech Collider](#).

Quelques repères

Un tutoriel : la technique

Les premières pages de ce document sont destinées à vous aider à prendre en main l'app SpeakUp.

Les points suivants seront abordés : créer une salle de discussion, rejoindre une salle, interagir ou encore créer un QCM pour un groupe.

Si vous maîtrisez déjà ces aspects techniques, n'hésitez pas à consulter directement la partie « Scénarios d'utilisation ».

Des scénarios d'utilisation : la pratique

Après le tutoriel, des scénarios d'utilisation de SpeakUp vous sont proposés.

L'expérience a montré que SpeakUp est beaucoup plus utile et utilisé lorsqu'il est intégré dans un enseignement par un scénario clair.

Pour vous inspirer, les utilisateurs de SpeakUp accompagnés des conseillères pédagogiques Deborah.Dominguez@unil.ch et Sophie.Serry@unil.ch ont rédigé pour vous 8 scénarios.

Créez une salle de discussion

Une fois sur SpeakUp.info, cliquez [Open the web app](#) puis choisissez la langue de l'interface en haut à droite (EN,FR....). Cliquez ensuite sur [Créer une nouvelle salle](#) ... et choisissez son nom. Si vous avez déjà une salle, indiquez son numéro (5 chiffres) et cliquez Rejoindre une salle (voir page suivante).

Niveau de confidentialité. Par défaut, les salles sont temporaires et les accès anonymes. Vous pouvez toutefois configurer une salle avec des accès par pseudonymes et / ou permanents. Les salles créées comme permanentes peuvent toutefois être effacées par leur créateur ou créatrice.

The image shows two screenshots of the SpeakUp web application interface. The top screenshot displays the main menu with a blue header containing the SpeakUp logo and 'FR' language selector. Below the header, there is a text input for 'Numéro de la salle', a blue button 'Rejoindre une salle', and a section 'Salles rejointes' with the message 'Vous n'avez pas rejoint de salle pour l'instant'. At the bottom, there is a section 'Mes salles' with a blue link 'Créer une nouvelle salle...' circled in red. The bottom screenshot shows the same interface, but with a dropdown menu open next to 'Créer une nouvelle salle...'. The dropdown menu contains three options: 'Info', 'Exporter' (circled in red), and 'Quitter'.

The image shows a screenshot of the 'Créer une nouvelle salle' dialog box. The dialog has a title bar with a close button. It contains a text input for 'Nom de la salle', two toggle switches for 'Pseudonymes' and 'Accès permanent' (both circled in red), and a section for 'Niveau de confidentialité' showing three lock icons and the text 'Extrêmement fort'. At the bottom is a blue button 'Créer une nouvelle salle'.

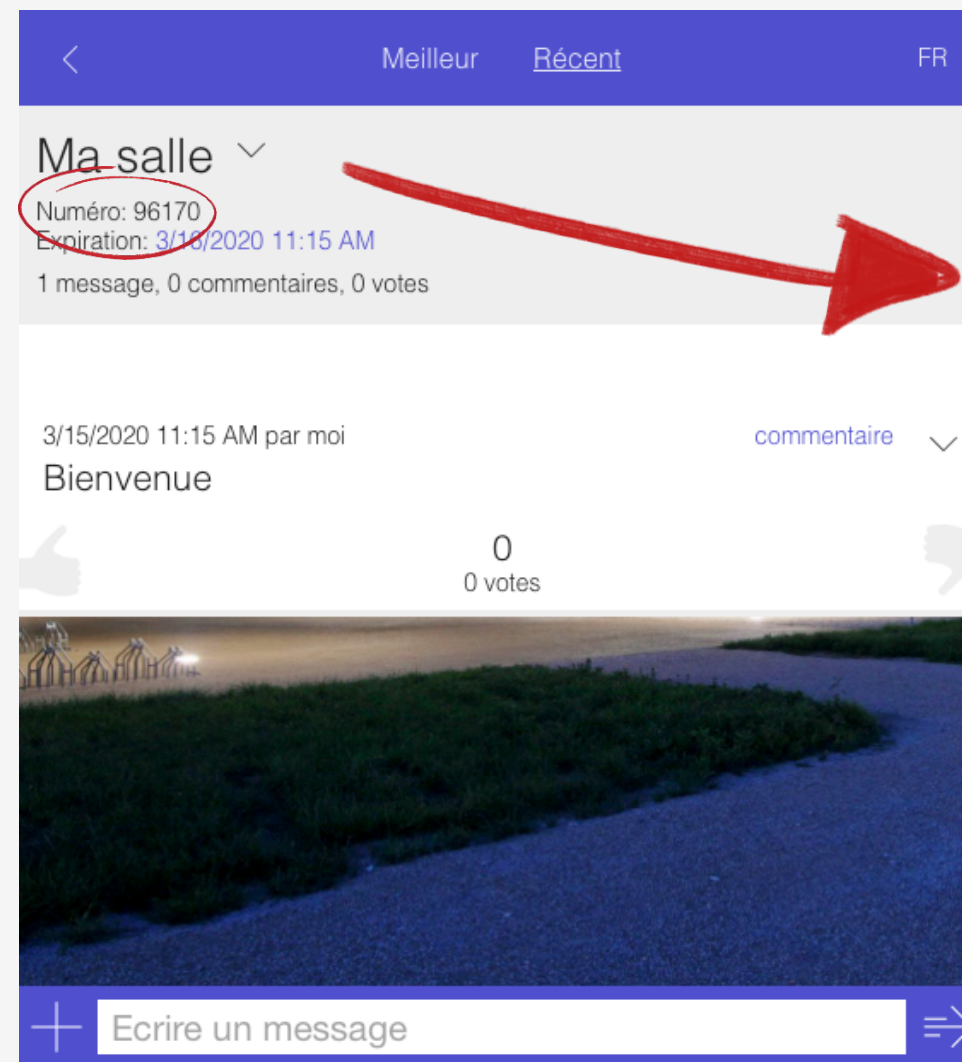
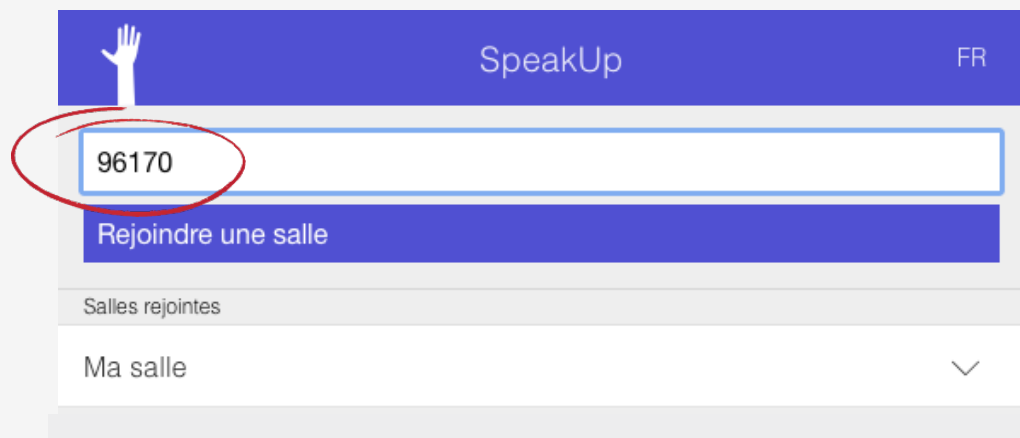
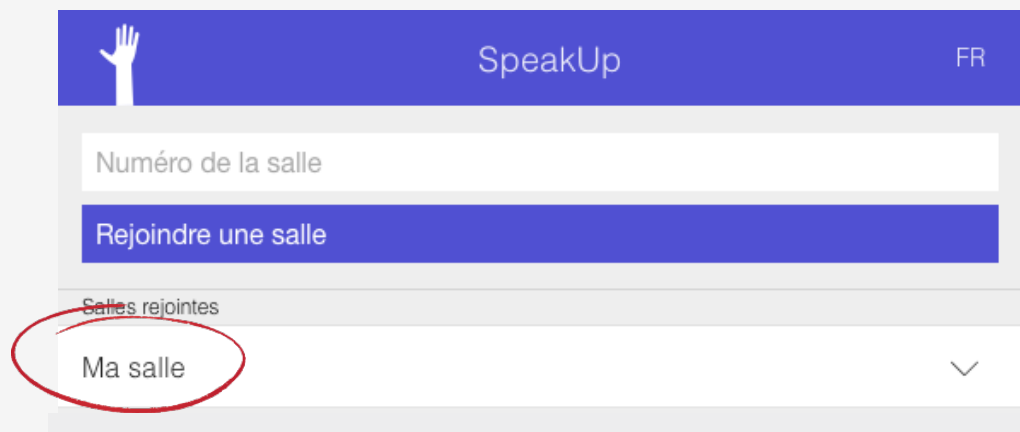
Les données liées aux discussions sont stockées à l'Ecole polytechnique fédérale de Lausanne (EPFL).

Des données personnelles ne sont ni collectées ni stockées

Les traces des activités d'une salle peuvent être exportées par son créateur en tant que fichier csv.

Rejoignez une salle

Rejoignez une salle connue. Les salles que vous avez créées ou déjà rejointes préalablement sont visibles dans la liste des salles, sur la page d'accueil de l'application (image en haut à gauche). Cliquez sur le nom de la salle souhaitée pour la rejoindre à nouveau.



Clé admin

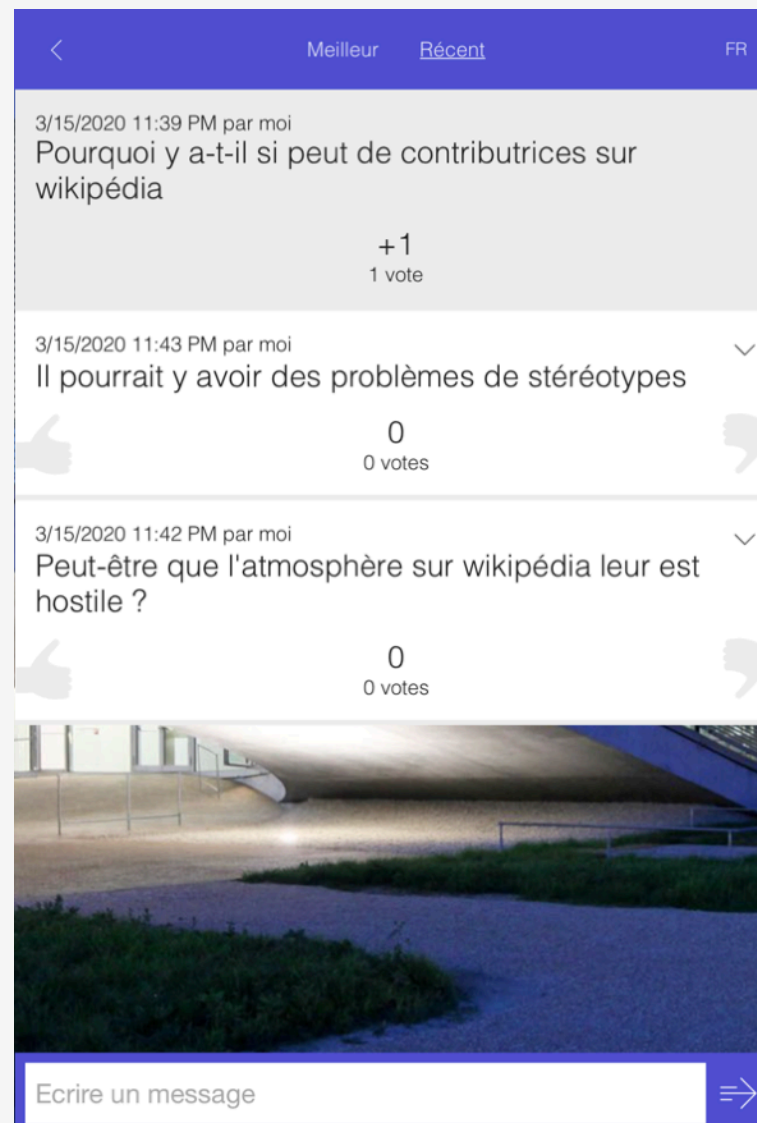
Copiez et gardez en lieu sûr la clé administrateur (à 8 chiffres) de votre salle (valable 18 mois) afin de pouvoir créer des QCM ou l'effacer

Rejoignez une nouvelle salle. Pour rejoindre une salle dont on vous a communiqué le numéro, allez sur l'onglet «rejoindre» de l'écran d'accueil et entrez le numéro à 5 chiffres de la salle. Le numéro de la salle est affiché dans chaque salle, en-dessous de son nom (image du centre). Vous disposez aussi d'un **lien direct** à toute salle de numéro **vwxyz**: <https://speakup.graasp.eu/ng/room/vwxyz>.

Interagissez dans une salle

Postez des messages. Utilisez la zone de saisie et le bouton d'envoi situés en bas de l'écran

Votez sur des messages. Appréciez ou dépréciez un message en pressant les pouces. Chaque message affiche le nombre de votes et le score. Le score est le nombre de votes favorables moins le nombre de votes défavorables.



Postez des commentaires.

Appuyez sur [Commentaire](#), situé dans le coin droit d'un message, pour accéder à la liste de ses commentaires (image à droite).

Signalez comme spam.

Cliquez sur le chevron situé dans le coin droit d'un message pour le signaler comme spam (il sera alors supprimé quand il aura été signalé à plusieurs reprises). Le créateur ou la créatrice d'une salle peut supprimer tout message inapproprié.

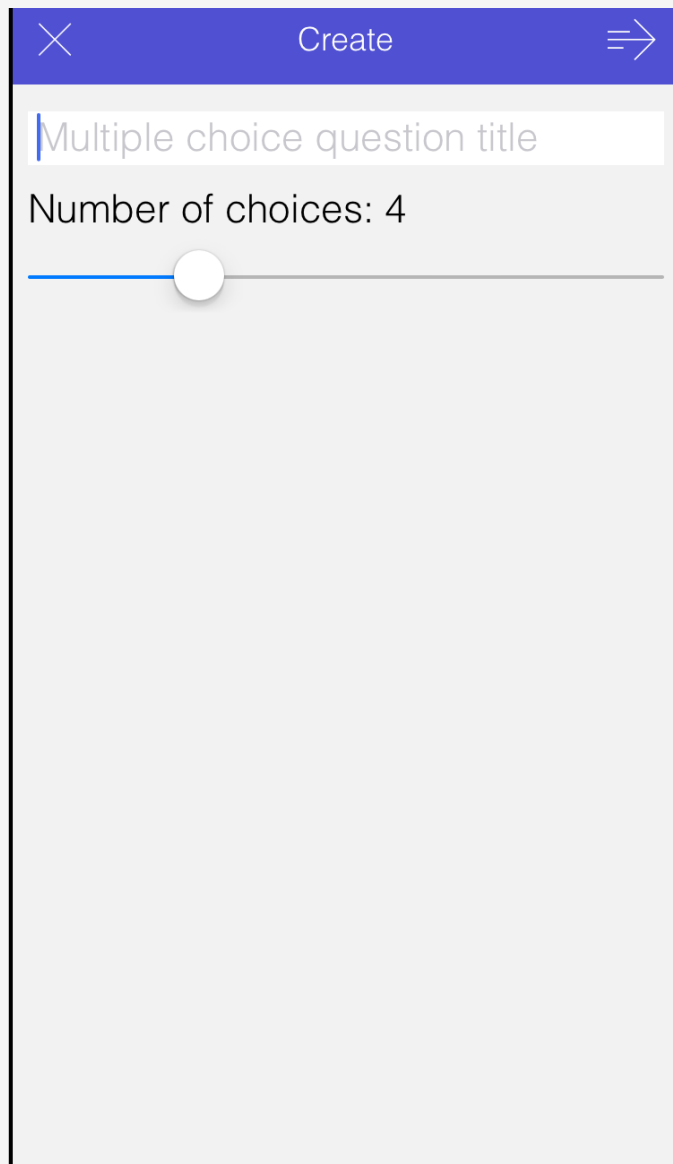
Affichez les messages.

Sélectionnez *Meilleur* ou *Récent* pour lister les messages les plus plébiscités ou les plus récents.

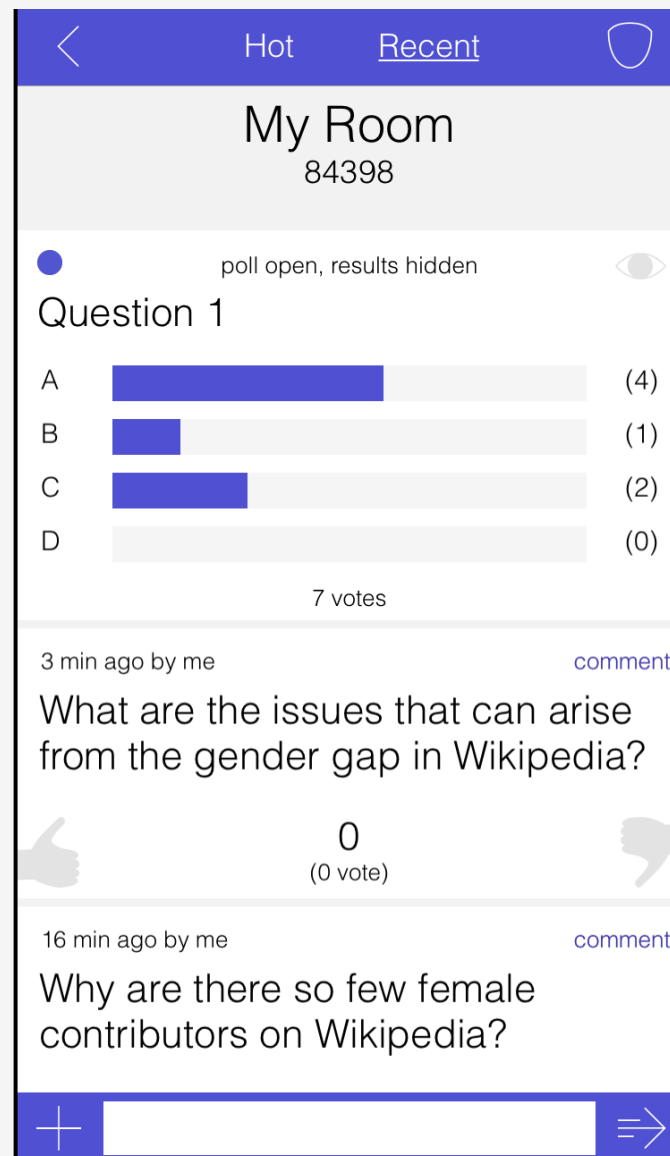
Les questions à choix multiples

Créez un sondage. Appuyez sur le bouton + en bas de la liste de messages pour accéder à l'écran de création (image à gauche). Insérez le titre de la question et indiquez le nombre de choix. Les auteur·e·s de la salle vont voir les résultats du sondage, comme illustré dans l'image à droite.

Participez. L'audience va voir le titre de la question et un bouton pour chaque choix (voir ci-dessous).



The 'Create' screen shows a text input field with the placeholder 'Multiple choice question title'. Below it, a slider control is set to 'Number of choices: 4'.

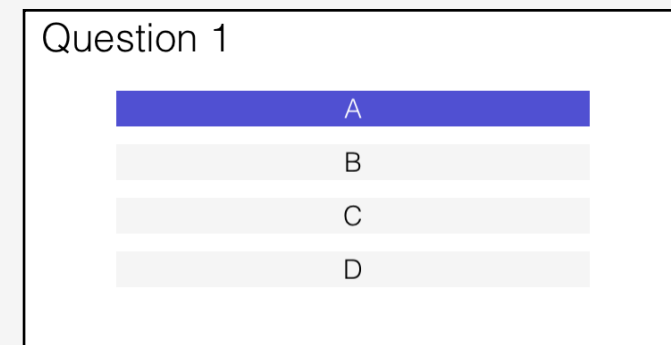


The 'My Room' screen displays a poll titled 'Question 1' with 7 votes. The poll is currently open but results are hidden. The poll options are A, B, C, and D. The poll is created by 'me' 3 minutes ago. Below the poll, there is a comment section with a question about the gender gap in Wikipedia and a thumbs up/down voting system.

Choice	Count
A	4
B	1
C	2
D	0

A noter qu'un sondage ouvert permet à l'audience de voter, mais empêche les gens de poster des messages. Pour fermer un sondage, appuyez sur le petit cercle (à gauche).

Remarquez également que les résultats sont cachés pour l'audience. Pour montrer les résultats, pressez l'icône «œil» (à droite).



The poll options for 'Question 1' are displayed as a list of four choices: A, B, C, and D. Choice A is currently selected.

SpeakUp

Scénarios d'utilisation



Quel intérêt pour :

L'enseignant·e peut prendre connaissance des questions/réflexions/difficultés/opinions des étudiant·e·s sur SpeakUp. Il ou elle peut aussi utiliser l'outil afin d'organiser des activités en classe ou hors de la classe.

L'étudiant·e peut à tout moment du cours s'exprimer anonymement sur SpeakUp afin de poser/répondre à une question ou encore de voter pour un commentaire jugé pertinent. L'outil facilite les interactions entre l'enseignant·e et les étudiant·e·s, mais aussi entre les étudiant·e·s en classe et hors de la classe.

Quelques conseils

Afin d'optimiser l'utilisation de SpeakUp et de maintenir l'attention, l'intérêt, le sens et l'engagement des étudiant·e·s, il est recommandé de/d' :

Poser un cadre précis aux étudiant·e·s, présenter l'outil (à quoi il sert), et élaborer en commun des règles d'usages

Varier les activités proposées (cf. les différents scénarios).

Scénariser avec précision le déroulement des activités (gestion du temps, étapes, organisation dans/hors classe, répartition de l'encadrement, etc.).

Expliciter les objectifs sous-tendus derrière l'utilisation de l'outil et les compétences visées.

Réexploiter l'activité sur SpeakUp dans le cours.

Préparer des activités pendant les **périodes à forts enjeux** (exemples : révisions, examens, etc.).

Garder une attention sur les commentaires des étudiant·e·s qui pourraient être inappropriés et rappeler si nécessaire les **règles d'usage**.

Note préalable

Chaque scénario présenté ci-après requiert la création d'une room → Create a room. Les scénarios peuvent être combinés entre eux.

Légende

En violet gras = variantes

Permettre aux étudiant·e·s de... Prendre en main SpeakUp

Compétences visées : prise en main de l'outil

Avant le cours, **l'enseignant·e** dépose sur Moodle les consignes en leur donnant le lien vers le site (speakup.info) pour l'installation de SpeakUp. Un forum est ouvert pour permettre aux étudiant·e·s de poser des questions techniques.

Les étudiant·e·s installent Speakup et posent leur questions sur le forum au besoin.

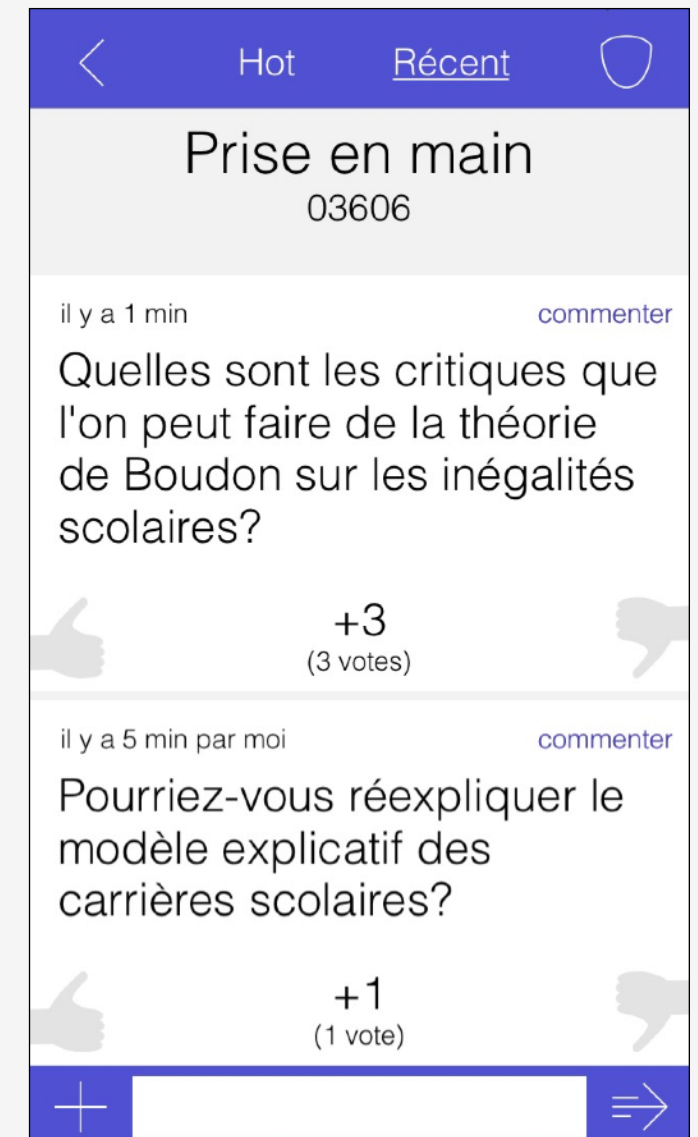
L'enseignant·e crée une salle **avant/pendant** le cours. Il ou elle peut créer soit une salle persistante, soit une salle temporaire privée (disparaissant après 24h).

Au début du cours **l'enseignant·e** présente SpeakUp via la vidéo (voir speakup.info). L'enseignant·e présente la plus-value de l'utilisation de SpeakUp quant aux objectifs du cours.

L'enseignant·e prévoit 5 min pendant lesquelles il ou elle demande aux étudiant·e·s de tester SpeakUp pour poser une question sur la thématique du cours et de **commenter/voter** sur au moins une question qu'ils ou elles jugent pertinentes.

Les étudiant·e·s postent des questions et votent pour celles jugées pertinentes.

L'enseignant·e fait le point sur les questions posées.



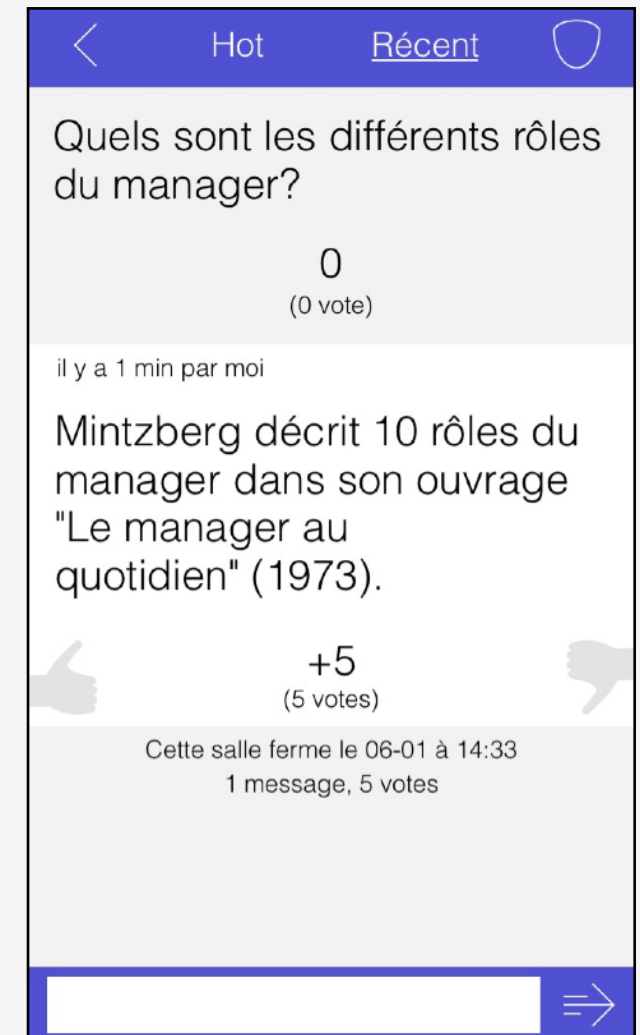
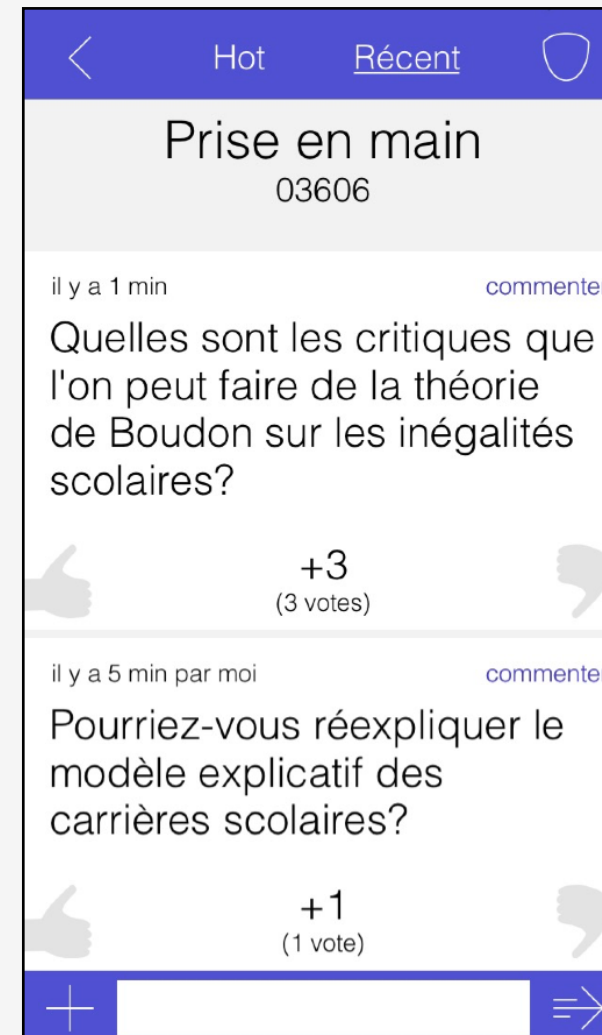
Permettre aux étudiant·e·s de... Interagir spontanément

Compétences visées : engagement, réflexivité, prise d'initiative

Au début du cours, **l'enseignant·e** informe les étudiant·e·s qu'ils/ elles peuvent poster des questions et se répondre sur SpeakUp.

Les étudiant·e·s postent des questions et des commentaires et ont la possibilité de voter pour les questions/réponses jugées les plus pertinentes.

L'enseignant·e peut, **pendant le cours/la pause/entre deux cours**, prendre connaissance des questions et des commentaires les plus pertinents afin d'y apporter des réponses/compléments **en classe/à distance par écrit sur SpeakUp**.



Permettre aux étudiant·e·s de...

Donner son opinion sur un nouveau sujet

Compétences visées : engagement, réflexivité, compréhension

En classe

Au début d'une nouvelle **thématique/partie** du cours, **l'enseignant·e** lance une question ouverte pour sonder l'opinion des étudiant·e·s et obtenir leurs préconceptions sur un sujet.

En classe

Les étudiant·e·s prennent connaissance de la question et inscrivent leur opinion (en quelques lignes) sur SpeakUp. Il ou elle peuvent voter pour les opinions qu'ils rejoignent.

En classe

L'enseignant·e affiche les réponses, anonymes, sur SpeakUp afin de révéler l'opinion générale de la classe.

Il ou elle débute la nouvelle **thématique/partie** du cours en faisant des liens avec les préconceptions des étudiant·e·s sur ce sujet afin de les déconstruire ou les consolider.

The screenshot shows the SpeakUp mobile app interface. At the top, there is a navigation bar with a back arrow, the word "Hot", the word "Récent" (underlined), and a shield icon. Below the navigation bar, the question "Quelle est votre opinion sur l'opéra?" is displayed. Underneath the question, the number "0" is shown, followed by "(0 vote)". Below this, a message reads "Il n'y a pas encore de commentaire. créez en un!". At the bottom of the screen, there is a white input field with a blue border, and to its right is a blue button with a white right-pointing arrow.

Permettre aux étudiant·e·s de... Vérifier leur compréhension

Compétences visées : engagement, réflexivité, esprit d'analyse, compréhension

A distance

L'enseignant·e crée et intègre différentes questions à choix multiple sur SpeakUp → Multiple-Choice Questions

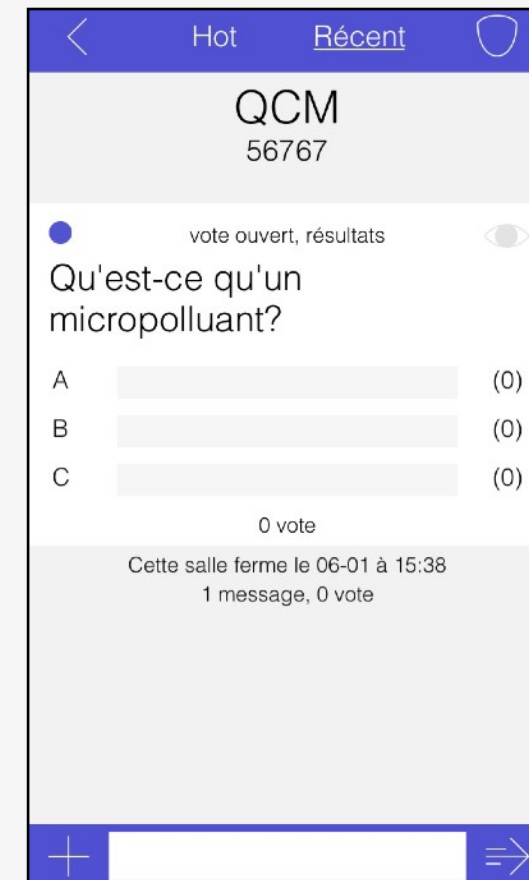
En classe

L'enseignant·e affiche les questions et invite les étudiant·e·s à répondre en temps réel sur SpeakUp. Les choix de réponse (A, B, C, D) sont affichés sur **PowerPoint/au tableau/sur une feuille/autre.**

Les réponses s'affichent de manière anonyme sur l'outil permettant à tous de voir les réponses et à **l'enseignant·e** d'apporter des éclaircissements aux questions récoltant peu de bonnes réponses.

L'enseignant·e fait discuter entre eux puis revoter.

- A. Une substance qui se trouve dans l'environnement à des concentrations moins élevées que la normale.
- B. Un ensemble comprenant les matières en suspension, les matières organiques et les nutriments, comme l'azote et le phosphore.
- C. Un polluant présent en quantité très faible dans l'environnement, mais toujours en quantité plus élevée que naturellement.



Permettre aux étudiant·e·s de... Réagir à une présentation d'autres étudiant·e·s

Compétences visées : engagement, réflexivité, esprit d'analyse, compréhension

L'enseignant·e appelle les étudiant·e·s à venir exposer leur présentation orale du jour.

Pendant la présentation, **les autres étudiant·e·s** ont la possibilité de :

- 1) poster des questions de compréhension sur l'exposé via SpeakUp et de voter pour les plus pertinentes.
- 2) proposer des questions sujettes au débat pour initier une discussion suite à l'exposé.

A la fin de l'exposé, **les étudiant·e·s** ayant présenté doivent répondre aux **3 questions de compréhension ayant reçu le plus de votes/à celles choisies par l'enseignant·e**.

Si un seul membre du groupe a fait la présentation, les autres membres du groupe répondent aux questions pendant la présentation.

L'enseignant·e sélectionne une question débat afin de lancer une discussion avec toute la classe.



Permettre aux étudiant·e·s de... Donner et recevoir du feedback

Compétences visées : engagement, réflexivité, esprit d'analyse, compréhension, donner/recevoir du feedback

En classe

L'enseignant·e demande aux étudiant·e·s de réaliser une courte production de quelques lignes **problématique/opinion/argument** à poster sur SpeakUp pour la **semaine suivante/**

Hors de la classe/en classe

Les étudiant·e·s produisent leur texte sur SpeakUp.

En classe

L'enseignant·e présente une grille d'évaluation que les étudiant·e·s devront utiliser afin de donner des feedback sur les productions d'autres étudiant·e·s. Cette grille permet de se mettre d'accord sur les attentes que l'on a des productions et de donner du feedback constructif.

Hors de la classe/en classe

Les étudiant·e·s donnent du feedback sur les productions en se basant sur la grille d'évaluation.

Hors de la classe/en classe

Les étudiant·e·s ont la possibilité d'améliorer leurs productions en prenant en compte, ou non, les feedback reçus.



Permettre aux étudiant·e·s de... Brainstormer en groupe

Compétences visées : engagement, réflexivité, esprit d'analyse, compréhension, donner/recevoir du feedback

En classe

L'enseignant·e propose un travail en groupe. Une room est créée par groupe d'étudiant·e·s.

Hors de la classe/en classe

Lorsqu'il y a une **décision** à prendre dans le groupe (choix du thème à travailler, par exemple) ou que, plus largement, un **brainstorming** se fait, les étudiant·e·s notent leur idées sur SpeakUp.

L'application permet de déposer des suggestions, de les commenter, de les soumettre à votation anonyme et de les adopter ou non, indépendamment des personnes qui les ont proposées.

Cette utilisation peut se faire **en présentiel/virtuel**.



Permettre aux étudiant·e·s de...

Initier un débat

Compétences visées : engagement, réflexivité, esprit d'analyse, compréhension, esprit critique, partage des points de vue, persuasion

En classe, **l'enseignant·e** propose un travail en groupe. Une room est créée par groupe d'étudiant·e·s.

Hors de la classe/en classe lorsqu'il y a une décision à prendre dans le groupe (choix du thème à travailler, par exemple) ou que, plus largement, un brainstorming se fait, les étudiant·e·s notent leur idées sur SpeakUp. L'application permet de déposer des suggestions, de les commenter, de les soumettre à votation anonyme et de les adopter ou non, indépendamment des personnes qui les ont proposées. Cette utilisation peut se faire en **présentiel/virtuel**.

En dehors de la classe, **l'enseignant·e** prend connaissance des arguments et sélectionne les **5** arguments en faveur et en défaveur **ayant récolté le plus de votes/qu'il souhaite travailler**. Pour préparer l'activité en classe, il inscrit chaque argument sélectionné sur un bout de papier. Une boîte en carton recueille les arguments en faveur ; une autre les arguments en défaveur.

En classe, **deux étudiant·e·s** volontaires viennent devant la classe. L'un pioche un argument en faveur, l'autre un en défaveur. Le débat est initié entre les deux étudiant·e·s qui doivent défendre chacun leur argument. Quand un des deux étudiant·e·s est à court de développement avec son argument, il ou elle fait un signe à l'audience/l'enseignant·e interpelle un·e nouvel·le étudiant·e/un·e étudiant·e de l'audience se manifeste pour le remplacer en piochant à son tour un argument.

En classe, **l'enseignant·e** clôture la discussion par une synthèse.