

# Présentation AgoraQuiz



## Table des matières

1.	Présentation de AgoraQuiz .....	2
2.	Création du compte .....	2
3.	Page d'accueil.....	3
4.	Créer des groupes et des thèmes .....	3
5.	Ajout des élèves dans les groupes.....	6
6.	Gestion du groupe .....	7
7.	La recherche des questions .....	8
8.	Les élèves.....	9

# 1. Présentation de AgoraQuiz

Agora-Quiz est une application WEB en développement (depuis 2020). La base de l'application Agora-Quiz est de permettre aux élèves de composer des questions, à choix de réponses, et de les envoyer à leur enseignant qui pourra créer une banque de questions. Celles-ci, regroupées par thème, formeront des quiz vécus par deux élèves en « compétition ».

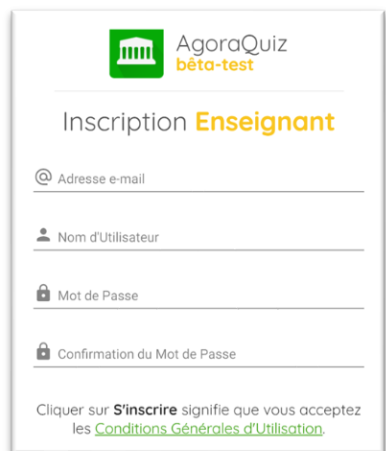
Jusqu'au développement complet de la plateforme, l'application est gratuite. Lorsque le tout sera complété, il y aura une version gratuite et une version payante. Il appert que la version gratuite ressemblera aux fonctionnalités actuellement présentes.

## 2. Création du compte

Créer un compte sur l'application Agora-Quiz est simple et rapide.

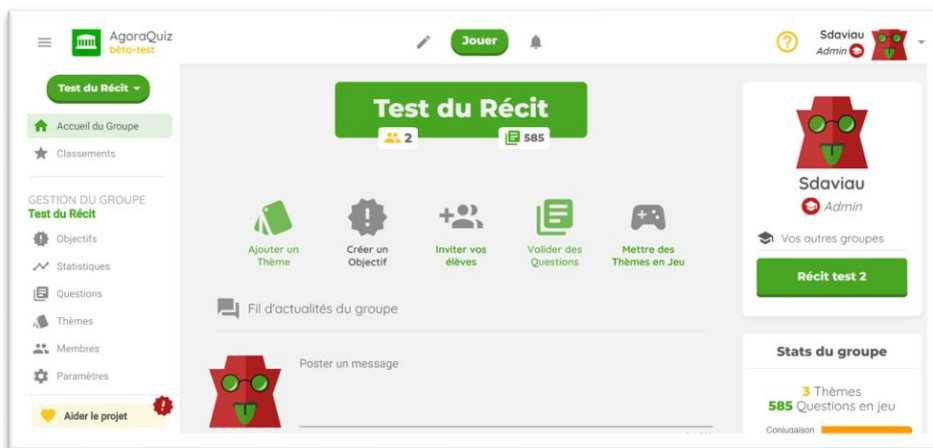


Par la suite, il suffit d'entrer son courriel, d'inscrire un nom d'utilisateur et créer son mot de passe.



### 3. Page d'accueil

Lorsque vous aurez créé votre compte votre page d'accueil ressemblera à celle-ci.

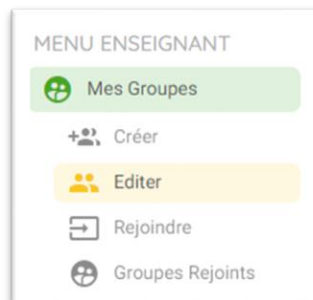
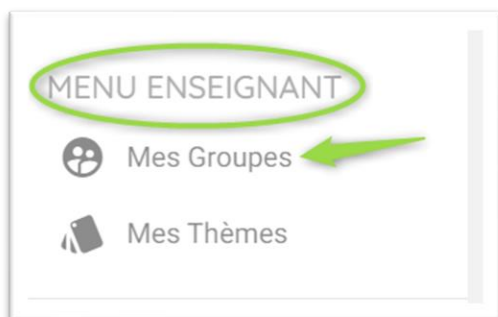


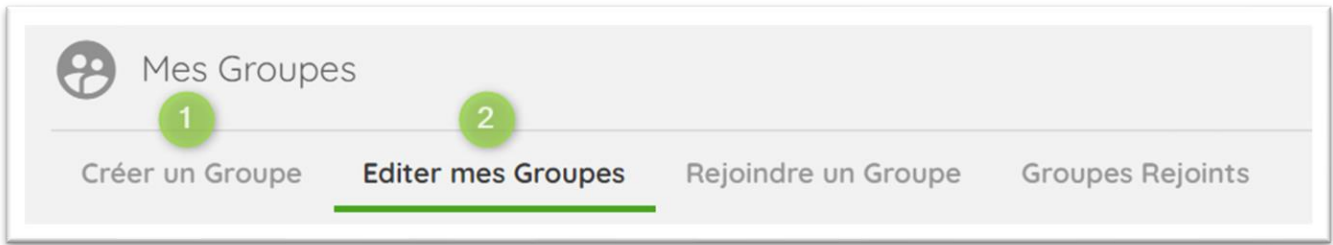
Sur l'accueil du groupe, il est possible de faire une bonne partie de la gestion de l'équipe. Il est possible d'ajouter les thèmes, créer les objectifs, d'avoir accès aux codes, d'ajouter des questions et de mettre en jeu les thèmes désirés.

### 4. Créer des groupes et des thèmes

Pour créer ses groupes, il faut aller dans l'onglet « Menu enseignant » qui se retrouve dans le menu de gauche.

#### MES GROUPES





### 1- Création de groupe

Nom du groupe 0 / 64

Mot de passe pour le groupe (recommandé) 0 / 32

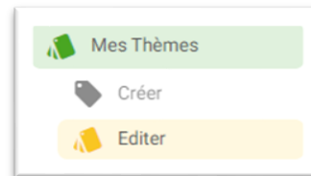
Niveau du groupe Matière du groupe

Créer le groupe

### 2- Éditer, modifier et revoir les codes des groupes

Nom du Groupe	Récit test 2	Niveau du groupe	Tous Niveaux
Numéro du Groupe	139713	Mot de Passe du groupe	Matière du groupe
	Récit test 2		Toutes Matières

## LES THÈMES



## Créer des thèmes

Tous mes Thèmes

Créer un Thème Editer mes Thèmes

Nouveau Thème

1

2

3

4

5

Nom du Thème 0 / 45

Niveau du Thème Matière du Thème

Tous Niveaux Toutes Matières

Description du Thème ( optionnel )

0 / 500

Couleur du Thème

Créer un Thème

- 1- Créer le thème
- 2- Nommer le thème
- 3- Identifier le niveau et la matière
- 4- Offrir une description
- 5- Associer une couleur au thème pour favoriser l'identification

## ÉDITER LES THÈMES

Trié par

Nombre de Questions

1-3 sur 3

1

2

3

Nom du Thème

**Numération**

Utilisé sur les groupes

1 Questions

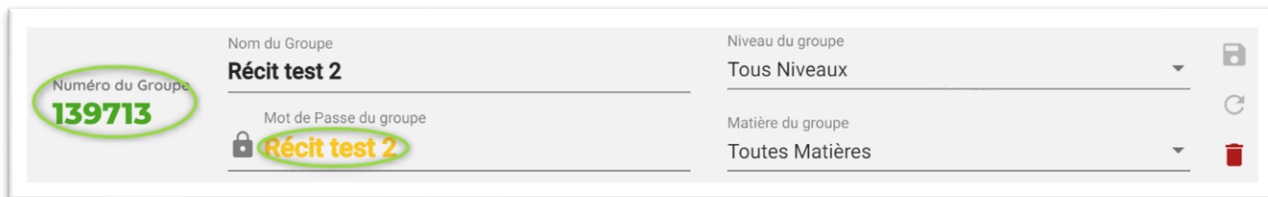
Test du Récit

Description du Thème

- 1- Nom du thème
- 2- Associer le thème à un ou des groupes
- 3- Enregistrer les changements apportés

## 5. Ajout des élèves dans les groupes

Pour ajouter des élèves, il faut partager avec ceux-ci le code et le mot de passe associés au groupe.

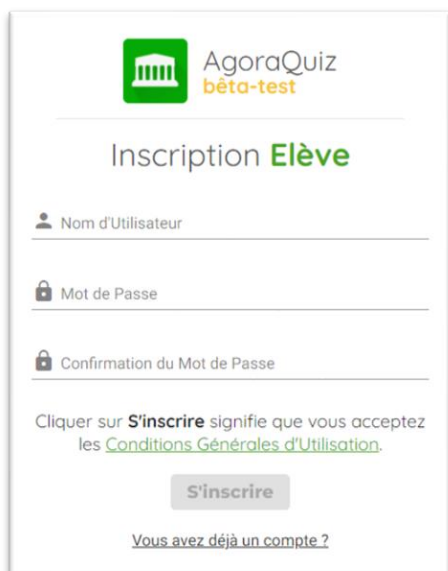


The screenshot shows a settings panel for a group. On the left, the group name is "Récit test 2" and the group number is "139713". On the right, the group level is set to "Tous Niveaux" and the subject is "Toutes Matières". The group password is "Récit test 2".

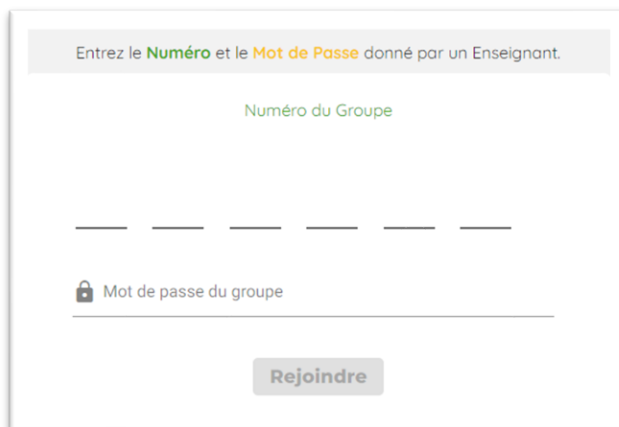
Une fois l'opération exécutée, il faut inviter les élèves à s'inscrire sur le site. Aucune donnée personnelle n'est demandée aux élèves. Par contre, à titre d'enseignant, il serait utile de connaître le nom d'utilisateur utilisé par chacun de ceux-ci afin de réaliser un suivi.

Les élèves devront se créer un nom d'utilisateur et un mot de passe.

Ensuite, ils inscrivent le numéro du groupe et le mot de passe fournis.



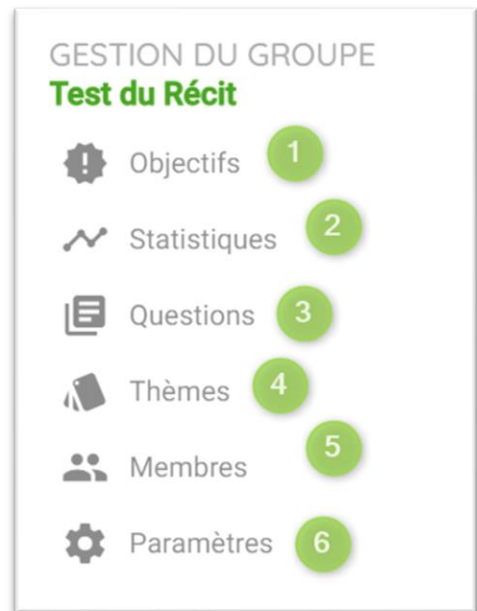
The registration form for students includes the AgoraQuiz logo and the text "Inscription Elève". It contains three input fields: "Nom d'utilisateur", "Mot de Passe", and "Confirmation du Mot de Passe". Below the fields, there is a link to the "Conditions Générales d'Utilisation" and a "S'inscrire" button. At the bottom, there is a link that says "Vous avez déjà un compte ?".



The join form prompts the user to "Entrez le Numéro et le Mot de Passe donné par un Enseignant." It features two input fields: "Numéro du Groupe" and "Mot de passe du groupe", followed by a "Rejoindre" button.

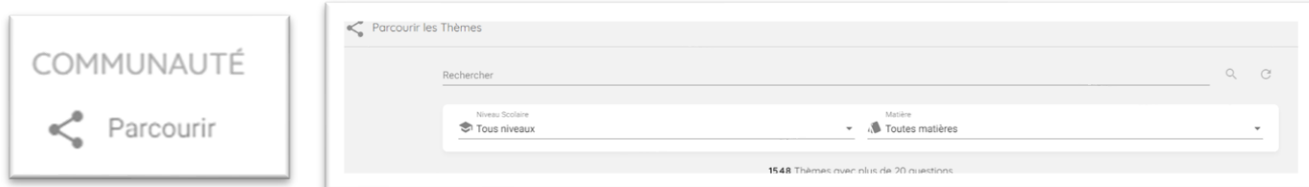
## 6. Gestion du groupe

- 1- Cette option vous permet de fournir aux élèves un objectif, de leur énoncer ce qui est attendu d'eux.
- 2- Les statistiques vous offrent un résumé rapide des réponses fournies ou de l'activité des derniers jours. Les statistiques se voient globalement ou par élèves.
- 3- L'onglet question permet d'ajouter et de faire la gestion des questions,
- 4- L'ajouter de thèmes est possible ou la gestion de ceux-ci.
- 5- L'onglet « membres » permet de voir tout ce qui est associé aux membres et à gérer les mots de passe en cas d'oubli.
- 6- Il permet d'ajuster certains paramètres de jeu.



## 7. La recherche des questions

L'onglet « Communauté » permet de voir dans l'application les questions et les thèmes qui ont été partagés.



Il est possible de chercher les thèmes par niveau scolaire ou par matières.

Il est possible d'intégrer ces thèmes (au complet et non partiellement) dans vos équipes.



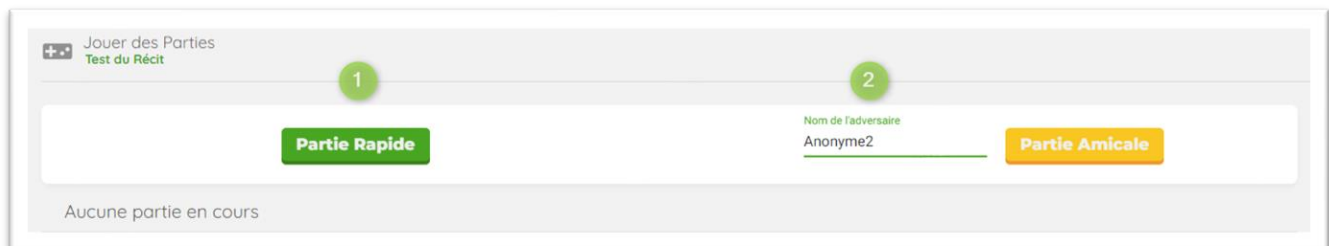
## 8. Les élèves

Les élèves ont différentes options sur le tableau de bord du haut.



- 1- Ils ont la possibilité de créer des questions et de les soumettre à l'approbation de leur enseignant.
- 2- Ils peuvent jouer une partie.
- 3- Ils reçoivent des notifications leur permettant de suivre leur progression

### LES PARTIES



- 1- Ils ont l'option « Partie rapide ». Ils ne choisissent pas leur adversaire. Ils débutent la partie et un adversaire complètera la partie à son arrivée.
- 2- Ils inscrivent le nom d'un adversaire.

Dans leur tableau de bord de gauche, les élèves ont accès à leurs données personnelles liées au jeu.

- 1- Option rapide de jouer, de composer une question ou un message à l'équipe.
- 2- Option d'avoir un aperçu de ses questions : proposées, en attente ou en jeu.
- 3- Option de lire les objectifs fournis par l'enseignant.
- 4- Option de voir son classement au sein du groupe.
- 5- Option de voir ses statistiques personnelles : ses questions, les réponses données, parties jouées ou en cours.



Stéphane Daviau  
Récit local CSSH  
Hiver 2020

