

Niveau de difficulté 

La plateforme La Digitale offre un outil nommé Digistorm, conçu pour faciliter la mise en place de sondages, nuages de mots, questionnaires et remue-méninges en temps réel pour vos étudiants.

À son arrivée sur la page d'accueil de l'application, l'utilisateur est accueilli par quatre boutons : "participer", "créer", "se connecter" et "s'inscrire". Le bouton "participer" permet à un participant de rejoindre une session via un code transmis par l'animateur. "Créer" est utilisé pour initier une nouvelle session interactive. Quant au bouton "se connecter", il donne accès à la modification des sessions précédentes, à la consultation des résultats antérieurs et au lancement de nouvelles sessions, ainsi qu'à la connexion au compte utilisateur.

Enfin, "s'inscrire" est dédié à la création d'un compte utilisateur. Il est possible de relancer une même session plusieurs fois sans créer de nouvelles interactions, grâce à la conservation du même code et lien, tout en enregistrant les résultats de manière distincte. Cela permet d'utiliser un même remue-méninge avec différents groupes sans avoir à le recréer à chaque fois. Après la création d'une interaction, il est recommandé de télécharger et de sauvegarder en toute sécurité les informations essentielles telles que le code, le lien pour les participants et le mot de passe d'administration.

## LES AVANTAGES

- Enregistrer un compte pour suivre la progression des divers exercices.
- Accès aux outils disponibles en utilisant un code d'exercice et un mot de passe.
- Suivi de progression des étudiants.
- Générer des QR code.

## LES INCONVÉNIENTS

- Impossibilité de créer des exercices tels que des textes à compléter, des mises en ordre, des associations par paires, etc.

### Quand l'utiliser ?

En fonction de vos usages, tout au long de votre cours ou uniquement sur des points clés.

### Comment l'utiliser ?

Au moment de votre cours où vous en avez besoin en donnant le QR code ou le lien à vos étudiants.

### Pourquoi l'utiliser ?

Récolter les attentes des participants.  
Structurer les idées.  
Co-construire des représentations. Sonder les avis. Évaluer, challenger.  
Gamifier l'apprentissage.