

## Présentation de l'outil Kahoot



Création de quizz interactifs avec correction immédiate.

«Pré requis», «évaluations formatives» et de la « remédiation ».

La possibilité de suivre les élèves à distance et de vérifier le travail.

### Thématique de travail :

- ☐ Usages pédagogiques des tablettes numériques en classe

### P

#### présentation :

**Nom de l'outil, présentation sommaire, contenu, fonctionnalités, utilités.**

#### Présentation de l'outil :

Kahoot est un service web qui permet de créer des Quiz, de les afficher sur grand écran en classe et de récolter les réponses fournies par les élèves via les smartphones, les tablettes ou les ordinateurs connectés à Internet. Ce système permet d'évaluer le degré de connaissance des élèves sur un sujet ou une matière.

Il peut être utilisé comme système de vote anonyme mais il peut aussi être utilisé de manière personnalisée et enregistrer toutes les réponses individuelles des élèves en classe. L'avantage de Kahoot réside dans sa simplicité de mise en œuvre et d'utilisation. Le système permet d'évaluer le degré d'acquisition des contenus étudiés tout en créant une atmosphère dynamique et ludique en classe. Kahoot fonctionne exclusivement en mode connexion sur Internet. Sans connexion au réseau Internet, il n'est pas possible d'utiliser ce service.

#### Faire participer les élèves à la création:

Plutôt que ce soit l'enseignant qui réalise le Quiz, il peut être intéressant d'inverser les rôles et de demander aux élèves de créer eux-mêmes le questionnaire. De cette manière, les élèves vont construire leur savoir en passant par une phase de recherche. Ils devront ensuite formaliser les questions de manière précise, créer le Quiz Kahoot et procéder à la présentation finale et la phase d'évaluation interactive. Cette façon de procéder favorise le développement des compétences de recherche, d'analyse, de synthèse, d'expression orale et de maîtrise des outils TICE.

### O

#### bjectifs pédagogiques poursuivis :

#### Rôle de l'enseignant :

Avant le lancement de l'activité, la posture enseignante est directive : il s'agit d'expliquer aux élèves comment va se dérouler l'activité, de s'assurer qu'ils se connectent correctement à l'activité Kahoot ! et de poser un cadre de comportements clair.

L'enseignant s'assure que les questions et choix de réponses possibles soient projetés via le vidéoprojecteur depuis son ordinateur. Dès que l'activité est lancée, le rôle de l'enseignant est alors de s'assurer du bon déroulement de l'activité et en lançant les premières questions et de la bonne l'interaction entre pairs en circulant dans les rangs.

Son rôle évolue vers celui d'accompagnateur. L'enseignant peut cependant à tout moment interrompre momentanément le déroulement du quiz et fournir des explications supplémentaires si le résultat des réponses des élèves semble le nécessiter ou choisir de revenir sur les questions qui ont posé problèmes en fin de séquence pour ne pas « rompre » le rythme de l'activité

#### Rôle de l'élève :

Les élèves ne sont pas producteurs, mais utilisateur du numérique ici. Bien que l'ambiance soit ludique, ils restent en posture d'apprentissage. Ils doivent répondre aux questions du quiz créé par l'enseignant sur Kahoot ! Pour ce faire, il est attendu qu'ils communiquent et collaborent avec leur pair pour convenir ensemble d'une réponse à chaque question. Engagés dans la tâche, les élèves prennent de l'autonomie et deviennent actifs dans leur apprentissage et travail de révision

### E

#### xpérimentations pédagogiques :

**Contexte** : Il s'agit d'une classe assez participative, composée de 24 élèves, qui peut parfois être exigeante en matière de gestion de classe. Aussi, tester Kahoot ! avec les élèves peut représenter un certain challenge.

#### Niveau de l'expérimentation :

1<sup>ère</sup> Métiers du Commerce et de la Vente option Animation et Gestion de l'Espace Commercial.

### B

#### ilan de l'expérience Kahoot :

Dès la première question, les élèves se sont pris au jeu. Ils ont instinctivement compris l'utilisation du téléphone comme télécommande et si quelques-uns ont oublié de valider leur réponse pour le premier essai, aucun n'a fait l'erreur une seconde fois. Les élèves se sont davantage concentrés sur les questions posées et ont pris le temps de BIEN lire les consignes.

Lors des parties, j'ai pu constater une énergie de classe extrêmement positive, une ambiance détendue mais pas dissipée. Depuis que j'utilise ce site, j'ai pu observer chez les élèves une volonté réelle de participer et de répondre au quizz, ils ont pris un réel plaisir à participer aux différents questionnaires que j'ai pu proposer depuis plusieurs années.

Le fait de lire le score de chacun après chaque nouvelle question posée a créé une émulation importante au sein de la classe. Des défis se sont lancés entre élèves, beaucoup de rires, quelques « auto-énervements » se font entendre lorsqu'ils ne connaissent pas la réponse ou qu'ils appuyaient trop vite, des taquineries également mais elles ont été toujours fair-play. Une fois les quizz terminés, nous pouvons visualiser les podiums, moment à la fois très ludique et très « solennel ».

### POINTS FAIBLES

- Site en anglais
- Connexion internet stable
- Vidéo projecteur nécessaire
- Réponse unique (on ne peut pas sélectionner deux réponses)
- Qualité aléatoire des quizz proposés sur le site
- Version payante

### POINTS FORTS

- Simplicité d'utilisation et de création
- Multi supports (tablettes, téléphones, PC...)
- Rapidité de mise en place
- Émulation au sein des groupes
- Fédération du groupe autour d'un outil pédagogique ludique
- Développement des attitudes citoyennes (empathie, fair-play, plaisir...)

### Pour l'enseignant :

Une vraie interactivité avec les apprenants. Facilité d'utilisation multi-écrans (smartphone, tablette, TBI). L'outil permet différentes modalités pédagogiques : en début de séquence afin de tester les prérequis ou faire émerger des préconceptions ; en cours de séquence sous forme d'évaluations formatives pour réguler les apprentissages ; en fin de séquence afin d'identifier les besoins en termes de remédiation.

### Pour l'apprenant :

Récompense à la clef sous forme de points. Mode par équipe. L'outil permet d'introduire de l'interactivité au sein d'une séquence de cours.

### Rôle du numérique :

Le numérique prend le relais de support d'évaluation de connaissances (notamment avec les rétroactions immédiates aux réponses des élèves). Il permet aux élèves de renforcer leur apprentissage et d'évaluer leurs connaissances. Cela leur donne une idée du travail à fournir. L'aspect ludique de Kahoot ! et la saine compétition dans la classe qu'il génère (temps imparti pour répondre à chaque question, rétroaction du système) devrait avoir un effet stimulant sur leur apprentissage.

### Bilan & Perspective d'utilisation :

L'idée est que chaque élève puisse proposer un questionnaire et devenir maître du jeu. Les élèves peuvent créer des quizz sur l'un des chapitres précédents ou non traités sous cette forme et interroger leurs camarades.

#### Plusieurs avantages à cet exercice :

- Utilisation de l'outil informatique insertion de documents, clavier....
- Sélection des points essentiels d'une leçon trier des informations, les hiérarchiser...
- Rédaction d'une question pourquoi une question est rédigée d'une certaine manière et pas d'une autre, quelles sont les attentes du correcteur derrière cette question.
- Choix des réponses le créateur du quizz choisit les 4 propositions donc doit s'interroger sur le degré de difficulté.
- Apprentissage de la coopération et du travail en groupe les élèves devront communiquer entre eux pour sélectionner les points de leçons qu'ils intégreront au quizz final.

### Bilan/ Rayonnement de l'action :

Ces quizz sont devenus un rituel au sein des classes avec qui je l'ai testé. Il n'est pas rare, lorsque j'ai terminé ma leçon du jour et qu'il reste quelques minutes avant la sonnerie que nous allions sur Kahoot.com. J'ai été surpris de la rapidité avec laquelle les élèves ont adhéré au concept aussi pleinement et avec autant d'enthousiasme.

### Quelques conseils :

Faire attention aux différentes options de réglage du quizz (temps de lecture de la question, temps de réponse...). Des réglages mal maîtrisés peuvent rendre le quizz extrêmement frustrant ou ennuyeux.

Varié les supports de questions : texte, images fixes, vidéos afin de diversifier le mode de questions. Cela permet aux élèves de rester attentifs au fur et à mesure du quizz tout en comprenant que les documents de nature différente ne s'étudient pas de la même manière.

### Pour accéder au service Kahoot :

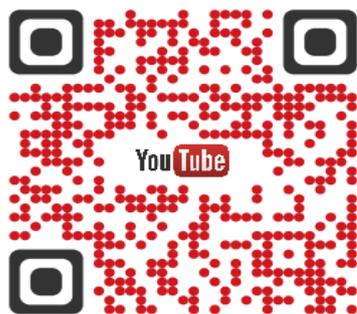
Adresse url pour l'enseignant

(réalisation du Quiz) :

<https://getkahoot.com>

Adresse url pour les personnes qui votent :

<https://kahoot.it/#/>



Utilisation de Kahoot

Tutoriel vidéo

### Pilotage de l'outil : M. Christopher GÉRARD

Professeur d'économie-gestion option commerce et vente

Enseignant au sein de l'académie de Créteil à Champigny sur Marne

Adresse mail professionnelle : [Christopher.gerard@ac-creteil.fr](mailto:Christopher.gerard@ac-creteil.fr)

### Pour aller plus loin...

Ressources : <https://urlz.fr/ijvK>

Le site de l'application : <https://kahoot.com/>

Tutoriel Kahoot : <https://urlz.fr/ijvJ>