



Créer des quiz ludiques !

Maxime DUQUESNOY
Jérémy LAMBERT



PortailEduc asbl
www.portaleduc.net



Atelier-EDU
www.atelier-edu.be



Edu-LAB
www.edu-lab.be

Ce tutoriel a été réalisé par

Maxime DUQUESNOY, Jérémy LAMBERT,

membres de l'équipe de **l'Atelier-EDU** et de l'asbl **PortailEduc**

Ce document est basé sur les informations reprises sur le site <https://kahoot.com>



Ce document est sous licence CC BY-NC-SA
(Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale -
Partage dans les Mêmes Conditions)

Vous pouvez remixer, arranger et adapter ce document à des fins non commerciales tant que vous citez les noms des auteurs et que les nouvelles œuvres soient diffusées selon les mêmes conditions.

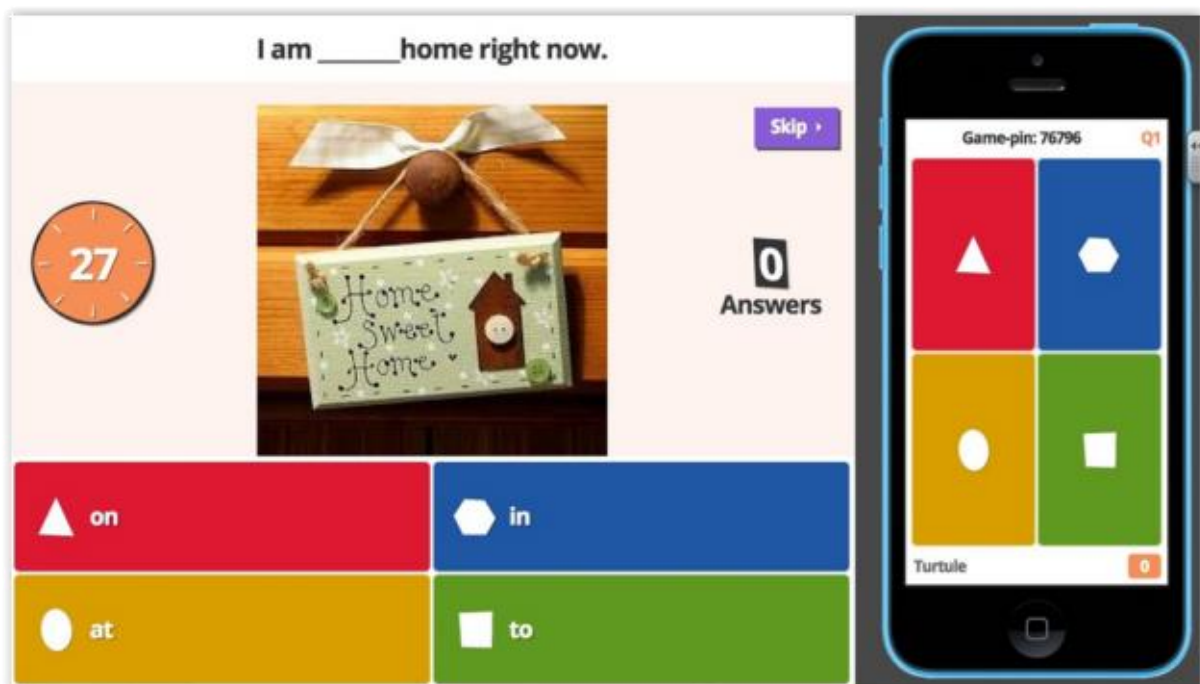
Présentation générale

Kahoot! est une application en ligne (en anglais) permettant de générer des QCM interactifs.

Ces derniers, utilisés en classe sur tablette, smartphone ou ordinateur, donnent la possibilité aux élèves de s'auto-évaluer, tout en visualisant en direct leur degré de réussite ainsi que celui de leurs camarades.

Le système est apparenté à celui des « boîtiers de vote » et permet à l'enseignant d'évaluer, pour chaque élève, le degré d'acquisition des contenus étudiés.

Kahoot! est un outil idéal pour mobiliser l'attention des élèves et constitue une bonne introduction à l'apprentissage par le jeu.

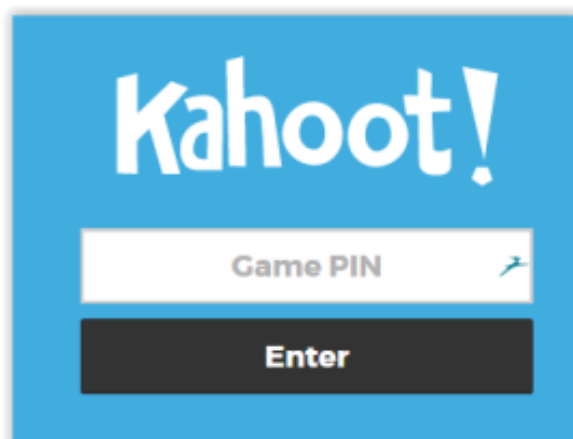


Se lancer dans Kahoot ! en 2 minutes

L'enseignant crée son compte sur <https://create.kahoot.it> et accède aux fonctions quizz, conversations ou enquêtes gratuitement.



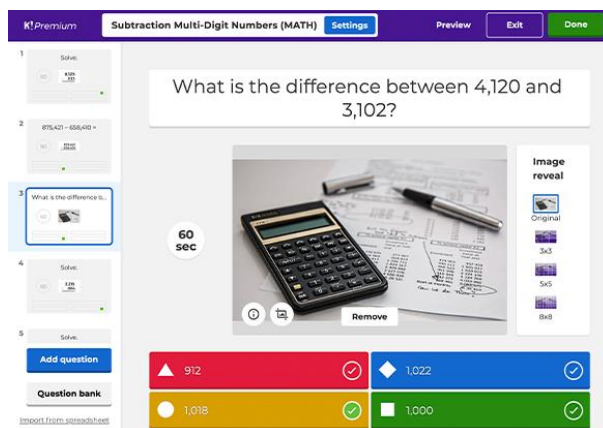
Les élèves se connectent simplement à leur navigateur Web (sur ordinateur, tablette ou smartphone) à <https://kahoot.it> ou via l'application android. Il leur est demandé de rentrer le numéro d'accès qui leur est fourni puis leur nom. Une fois que cet enregistrement est réalisé par l'ensemble des joueurs, l'enseignant peut lancer le questionnaire.



Usages pédagogiques de Kahoot !

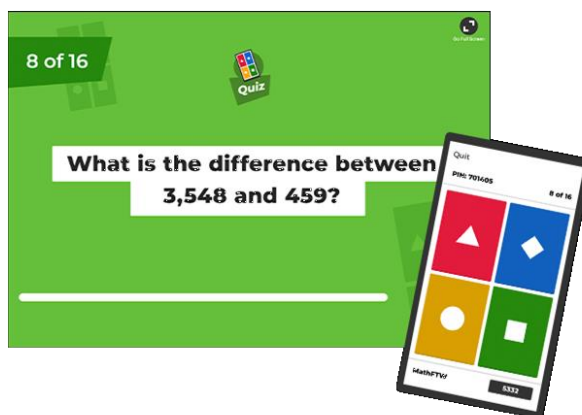
Créer

La création d'un Kahoot! ne prend que quelques minutes. Vous pouvez en créer un à partir de zéro, utiliser la banque de questions pour mélanger et assortir les questions, modifier un modèle ou réutiliser des jeux existants.



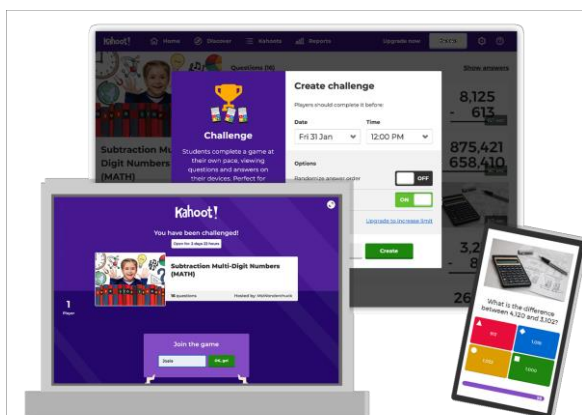
En direct, en classe ou à distance

Vous pouvez mettre de l'interactivité dans l'apprentissage à distance en utilisant kahoot en direct ou jouez en classe en le projetant sur un grand écran! Les questions et réponses sont affichées sur un écran partagé pendant que les apprenants répondent sur leurs appareils.



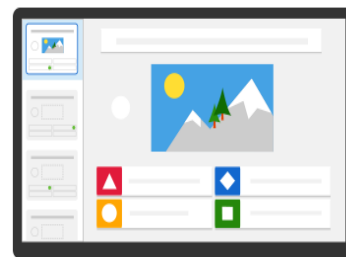
Attribuer un défi

Dans les défis au rythme des participants, les questions et réponses sont affichées sur les écrans des joueurs. Vous pouvez désactiver le chronomètre si vous le souhaitez. Attribuez ces défis dans le cadre de l'enseignement à distance ou pour une évaluation formative en classe. Si vous utilisez Microsoft Teams, vous pouvez y partager directement des défis.



Fonctionnalités de Kahoot !

Vous pouvez utiliser Kahoot! gratuitement. Les plans premium permettent d'accéder à des fonctionnalités avancées.



Fonctionnalités de base du créateur

- Créer un quiz en quelques minutes
- Choisir un modèle prédéfini comme base
- Dupliquer et éditer les kahoots existants
- Importer des questions à partir d'une feuille de calcul
- Rechercher dans la banque de questions
- Combiner plusieurs kahoots
- Insérer des vidéos YouTube dans les questions



Gameplay

- Organiser des jeux par vidéo pour enseigner hors de la classe
- Attribuer des défis aux élèves
- Amener les élèves à jouer individuellement ou en équipe
- Ajouter des questions de quiz à choix multiples
- Attirez l'attention avec des questions vraies / fausses
- Ajustez les options de la minuterie en fonction de la complexité de la question
- Basculer les points entre 0, 1000 et 2000



Rapports et analyses

- Télécharger des rapports de base dans une feuille de calcul
- Voir des rapports visuels avec des informations exploitables sur les progrès de la classe



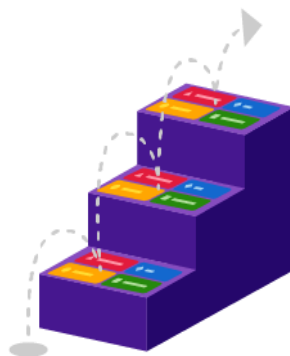
Partage & organisation

- Partager des jeux directement avec d'autres utilisateurs
- Partager les défis des élèves directement avec Microsoft Teams, Google Classroom, etc.

Pistes pédagogiques

Introduire de nouveaux sujets

Évaluez les prérequis, introduisez de nouveaux concepts en démarrant avec un quiz Kahoot !



S'entraîner - Renforcer les connaissances

Identifiez les sujets qui nécessitent une appropriation et aidez les élèves à s'entraîner pour leurs tests.



Atteindre les élèves qui ne sont pas à l'école

Organisez des matchs en direct par vidéoconférence ou envoyez des jeux à votre rythme pour maintenir du lien avec les élèves dans le cadre de l'apprentissage à distance.



Ajouter de l'interactivité

Importez ou créez des diapositives et combinez-les avec différents types de questions dans une leçon interactive transparente.



Briser la glace - Conclure

Jouez un kahoot pour lancer un cours ou utilisez-le comme un moyen amusant de conclure les choses.



Pour une évaluation formative

Utilisez les analyses des rapports de jeu pour évaluer les progrès de l'apprentissage.



Recueillir les opinions des étudiants

Ajoutez des questions de sondage à vos kahoots pour recueillir les opinions des apprenants ou vérifier leur compréhension d'un sujet.



Différencier l'apprentissage

Désactivez le minuteur et attribuez des kahoots adaptés aux élèves pour qu'ils puissent jouer n'importe où, à tout moment et à leur rythme.



Rendre l'élève Acteur

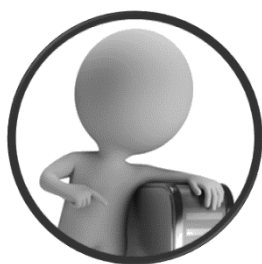
Encouragez les élèves à créer leurs propres kahoots, individuellement ou en groupe, pour approfondir la compréhension de la matière.



Favorisez la créativité et le travail d'équipe

Boostez la collaboration, le travail d'équipe et la communication en jouant aux kahoots en mode équipe.





PortailEduc asbl

<http://www.portaileduc.net>



Atelier-EDU

<http://www.atelier-edu.be>



Edu-LAB

www.edu-lab.be

Mise à jour : Juin 2020