



DIGITALL

KAHOOT!



PROF

PLATEFORME D'APPRENTISSAGE PAR LE JEU

Description:

Kahoot est une plateforme d'apprentissage par le jeu qui utilise un système de réponse des élèves. La salle de classe est temporairement transformée en un jeu télévisé.

Les jeux d'apprentissage appelés "Kahoots" produisent des questions à choix multiples qui sont accessibles via un navigateur ou une application.

Cette plateforme peut avoir un effet positif sur les performances d'apprentissage, la dynamique de classe, l'évaluation formative, l'examen des connaissances des élèves, etc.

Kahoot est conçu pour l'apprentissage social, car les apprenants se réunissent pour jouer au jeu et partager leurs connaissances.

Kahoot!



Prix: gratuit pour la version de base.

Ensuite, les prix premium se situent entre 3€ et 6€ par mois

Accessible pour:

Les élèves du primaire et du début de l'enseignement secondaire :

- Les élèves présentant des troubles spécifiques de l'apprentissage.
- Les élèves avec troubles de l'attention (TDA/TDAH) .
- Les élèves sourds ou malentendants.

Niveau d'accessibilité:



Kahoot est facile à utiliser pour les élèves. La page de connexion, la mise en page et la structure de chaque jeu sont bien conçues pour qu'il n'y ait aucune confusion.

Idées pratiques :

- Utilisez des Kahoots pré-conçus : Il existe des centaines de jeux Kahoots bien conçus dans la "bibliothèque publique" de la plateforme, n'hésitez pas à les utiliser !
- Fixez des règles de Kahoot : Ne soyez pas mauvais perdant, ne devinez pas la réponse, ne demandez pas les réponses de quelqu'un d'autre, etc.
- Assignez les défis Kahoots comme devoirs à la maison : Cela permettra aux élèves de s'engager plus activement dans leurs devoirs à la maison et de changer la monotonie de l'apprentissage en ligne.
- Utilisez les rapports Kahoot pour les évaluations formatives : Après un jeu, vous verrez les données des résultats de vos élèves, ce qui vous montrera en retour les points à revoir ou à clarifier.

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



DIGITALL

COMMENT L'UTILISER ?

Kahoot a deux entrées principales : une pour l'enseignant, une pour l'élève.
L'enseignant crée un Kahoot, ajoute les questions et les réponses, décide des visuels et des images.
Ensuite, l'enseignant envoie le code aux étudiants, qui se connectent ensuite.

Etape 1.

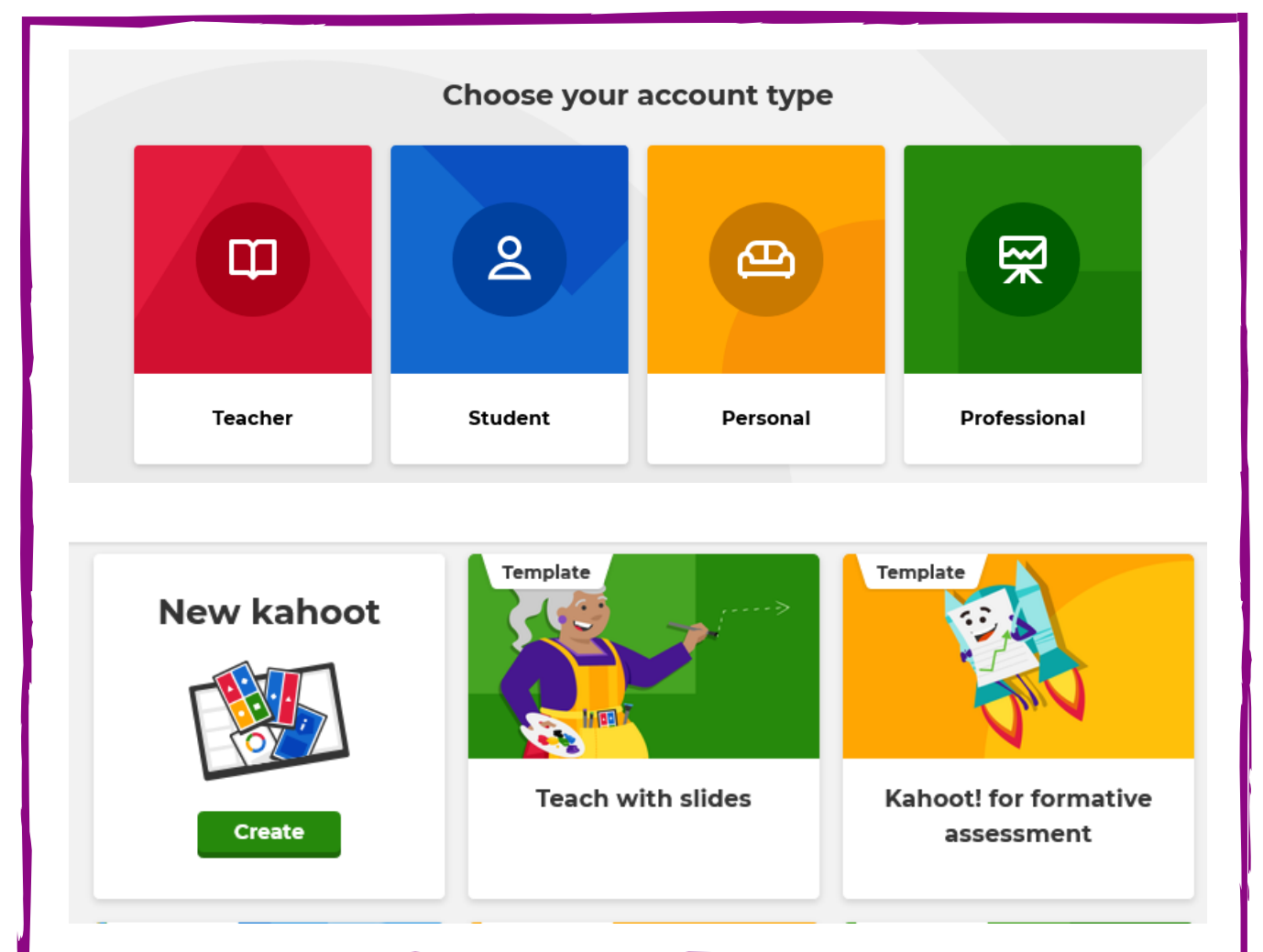
Créez un compte, en sélectionnant votre rôle. Vous devrez saisir des informations de base (courriel, nom, etc.).

Explorez les différentes fonctions, puis cliquez sur :

Créer un Kahoot.

Choisissez le type de Kahoot que vous voulez créer.

Sélectionnez un modèle préconçu ou créez un nouveau modèle.



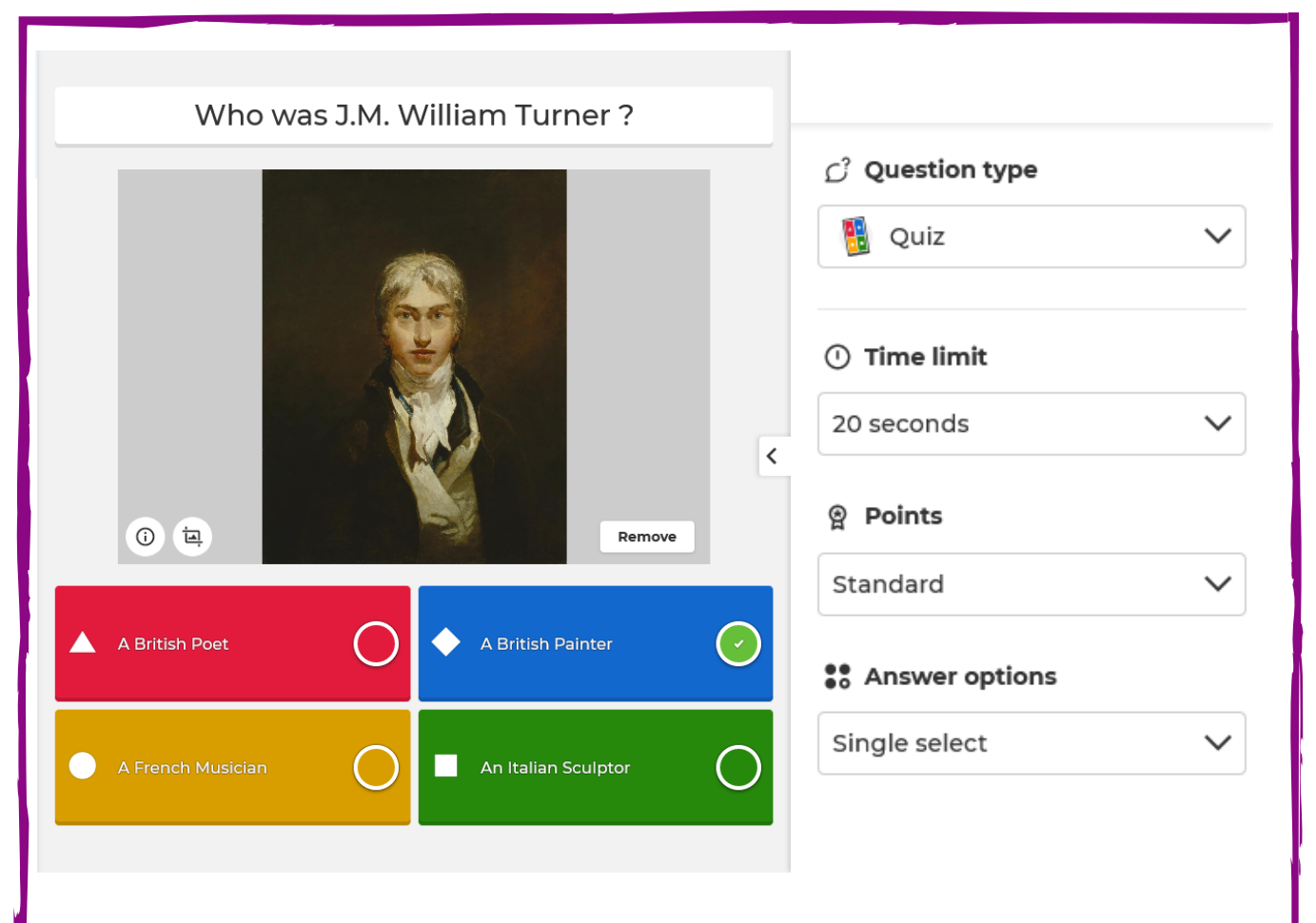
Etape 2.

Sélectionnez vos paramètres :

- Quizz ou Faux/Vrai (accès à la version gratuite)
- Temps imparti
- Points
- Type de réponses

Insérez une image ou un média (fortement recommandé)

Pour terminer, tapez vos réponses dans les cases. Répétez le processus pour ajouter des questions/diapositives.



Etape 3.

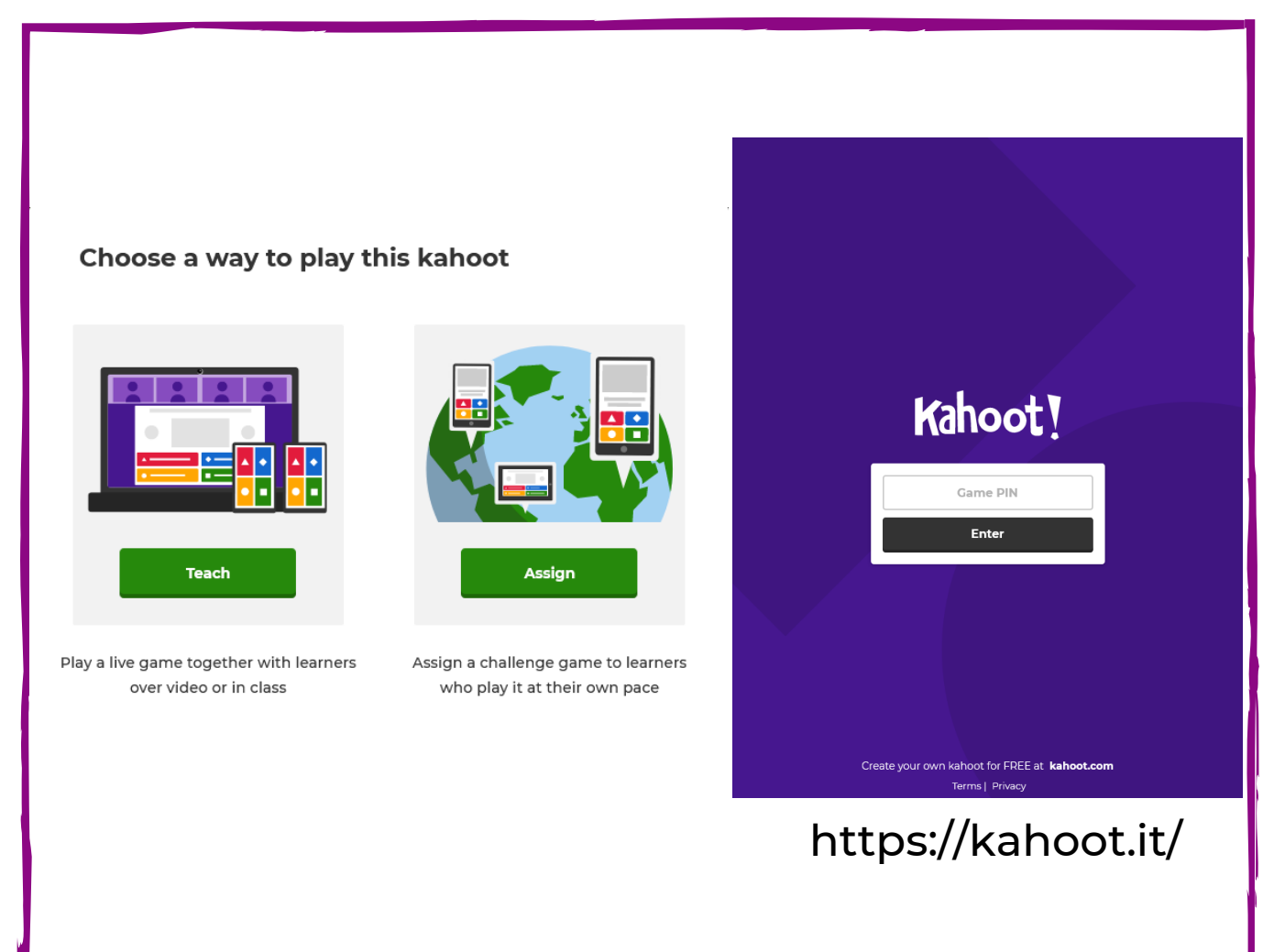
Terminez votre création en cliquant sur : Sauvegarder.

Puis, de retour sur la page d'accueil, sélectionnez : Organiser un Kahoot.

Décidez si vous voulez l'"enseigner" directement ou l'"assigner" pour plus tard.

Envoyez le code de votre Kahoot à vos élèves en leur disant de se connecter en utilisant cette adresse :

<https://kahoot.it/>



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