



Kahoot : un outil numérique pour réviser en classe

publié le 22/05/2019 - mis à jour le 23/05/2019

Apprendre à apprendre ou comment réactiver la mémoire ?

Descriptif :

Apprendre à utiliser un logiciel numérique simple : kahoot dans la pratique pédagogique en histoire géographie EMC

Sommaire :

- Objectifs
- Présentation de l'outil numérique
- Préconisations d'utilisation
- Conseils pratiques
- Exemple de ressource produite : Civils et militaires dans la 1ère Guerre Mondiale

● Objectifs

- Savoir utiliser à bon escient un outil numérique dans sa démarche pédagogique pour travailler les compétences de nos élèves
- Savoir utiliser des outils numériques pour mieux mémoriser, pour réactiver des connaissances
- Cibler les essentiels : mémoriser à long terme seulement les notions indispensables (apprendre moins pour apprendre mieux)
- Impliquer les élèves : choisir les notions essentielles à retenir avec eux (co-construction de la fiche de révision...)
- Créer des outils de "mémorisation active" : fiche révision sous forme de questions-réponses + quiz de révision avec retour immédiat

● Présentation de l'outil numérique

Kahoot est une application en ligne permettant de générer des QCM interactifs. Ces derniers, utilisés en classe sur tablette, iphone ou ordinateur, donnent la possibilité aux élèves de s'autoévaluer, tout en visualisant en direct leur degré de réussite ainsi que celui de leurs camarades.



Logo Kahoot

Pour vous accompagner dans votre démarche pédagogique, vous pouvez consulter les tutoriels suivants :

► [Tutoriel n°1](#)  (pdf de 2,3 Mo)

► [Tutoriel n°2](#) 

● Préconisations d'utilisation

- Avoir recours à cet outil numérique, dans le cadre du cours d'HG/EMC, une 1ère fois à la fin de la séquence. Le quiz proposé aux élèves prend très peu de temps en classe (15 minutes environ)

- Renouveler l'activité une semaine après, quinze jours après et enfin procéder à l'évaluation. Cela permet de réactiver la mémoire
- Cette application en ligne peut être utilisée dans le cadre de la co-intervention, du dispositif devoirs faits, des révisions du DNB ou d'un projet de classe. Le jeu peut se pratiquer en début ou fin de séance

● Conseils pratiques

- Pour créer le jeu : utiliser kahoot.com
- Avant toute utilisation, se créer un compte avec un « username » et un mot de passe
- Formuler des questions et des réponses courtes
- Proposer quatre réponses possibles à chaque question
- Adapter le temps de jeu à la longueur et à la difficulté des questions
- Ajouter une image illustrant la question
- Une fois le QCM terminé : « I'm done », récupérer le « Game Pin » pour mettre les élèves en situation de jeu
- Pour jouer : utiliser kahoot.it
- La sauvegarde du quiz se fait automatiquement en ligne mais il n'est pas possible de l'imprimer. En revanche, il peut être modifié à tout moment : ajout ou suppression d'une vidéo, d'une question, d'une image

● Exemple de ressource produite : Civils et militaires dans la 1ère Guerre Mondiale

Pour tester chez vous, cliquer sur [ce lien](#) puis sur « Play as guest » et choisir "classic".

Un numéro vous est communiqué et connectez-vous à partir d'un autre ordinateur sur le site kahoot.it et entrez le « Game Pin ».

Vous êtes prêt à jouer lorsque le professeur lance le QCM depuis la fonction « Smart » de son ordinateur.



QCM 1



QCM 2