



Kahoot, Learning apps... mémoriser avec le numérique

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

Descriptif :

Utilisation des quizz numériques (Kahoot, learning apps) pour des révisions.

Sommaire :

- Contexte
 - Outils utilisés
-

● Contexte

Avec plusieurs classes de collège (7 au total cette année sur les niveaux 6e, 5e, 4e), utilisation de plusieurs outils numériques en complément des outils classiques (fiches de révisions, interrogations orales/écrites au fur et à mesure ...) pour aider aux révisions.

● Outils utilisés

○ Learning apps

Site internet où les professeurs peuvent créer différentes formes de quizz (QCM, Pendu, Mots croisés, Cartes avec repères à placer ou à retrouver etc) à destination des élèves.

Ces "applications" peuvent être utilisées à la fois en classe mais aussi de manière autonome (à la maison, au CDI, pendant une séance de devoirs faits par ex.) à l'aide d'un compte individualisé (ou d'un lien donné au préalable).

Au début de l'année, je présente l'outil aux élèves en classe et leur montre comment se créer un compte relié à ma classe (je dépose un tutoriel sur pronote). Ensuite ils y accèdent, seuls, de manière autonome.

Exemple :

► Exercice Learningapps sur [les temps forts de la Révolution](#)

Avantages :

Avec un compte individualisé, l'intérêt est de pouvoir suivre si l'élève a fait le quizz ainsi que ses résultats (s'il a réussi le quizz ou non).

J'utilise cet outil depuis plusieurs années et certains élèves y trouvent un réel avantage car ils ont du temps pour réfléchir aux questions, utiliser leur cahier s'ils ne trouvent pas de mémoire la réponse (d'ailleurs certains anciens élèves en ont réclamé à leur nouveau professeur, certains professeurs s'occupant de Devoirs faits ont pu les utiliser etc).

Les questions sont souvent inspirées ou issues des évaluations sommatives et ils peuvent refaire les quizz à l'infini donc jusqu'à ce que les notions soient vraiment acquises. Les applications sont variées et permettent d'adapter le type de quizz à la leçon (QCM, Association, Texte à trous etc.).

Une fois les applications préparées, on peut les réutiliser d'une année sur l'autre (et les modifier facilement), elles sont organisées en dossier (par année, par thèmes...) et donc cela prend peu de temps. Chaque élève a accès à sa classe et à l'ensemble des quizz à tout moment de l'année.

Inconvénients :

On trouve aussi toujours des élèves qui ne l'utilisent pas ou peu (notamment pour les élèves les plus en difficulté). En regardant l'outil statistique, on se rend compte que ce sont souvent les élèves les plus scolaires qui l'utilisent mais parfois des élèves un peu moins à l'aise avec les révisions qui y trouvent leur intérêt.

Finalement beaucoup d'élèves n'avaient pas créé leur compte au départ donc il a fallu plusieurs fois que je les crée moi même (possibilité de créer sa classe, on choisit le pseudo par exemple nom.prénom et leur mot de passe par exemple le même que celui du réseau). Cela peut donc se révéler parfois frustrant.

○ Kahoot

Site internet ou application utilisé pour faire des QCM (2 à 4 possibilités de réponses à une question posée). Le questionnaire est préparé en amont par le professeur via son ordinateur et est utilisé ensuite en classe à l'aide de tablettes ou smartphones par exemple. Plusieurs modes possibles (challenge, équipe, avec timer ou pas...). Dans mon cas, nous utilisons les smartphones des élèves avec lesquels je partage ma connexion en Wifi.

Exemples :

- ▶ quizz créé sur les [Cités Grecques](#) 
- ▶ quiz sur [La Révolution française et l'Empire](#) 

Avantages :

Les élèves y adhèrent souvent, ils sont demandeurs. On voit en direct les erreurs des élèves (les réponses bonnes ou fausses apparaissent à l'écran sous la forme d'un graphique) et cela permet de reprendre donc les parties de la leçon qui n'ont pas été suffisamment comprises/mémorisées.

Nous les faisons généralement en fin de séquence pour faire le point dans les connaissances et pour les aider à réviser jusqu'à la date de l'évaluation (donc on peut faire le même kahoot 2 à 3 fois par classe).

Inconvénients :

Fait en classe cela prend du temps (compter au moins 15 à 20 mn le temps de sortir le matériel, de se connecter, de créer le pseudonyme...) et génère bruit et excitation, il faut donc arriver à les recadrer pour qu'ils écoutent la remédiation sans se focaliser uniquement sur la compétition.

Il y a peu de possibilités de questions/réponses (uniquement QCM donc questions courtes type chronologie, on ne peut pas mettre plusieurs réponses etc.). Il faut donc davantage réfléchir aux questions posées pour sélectionner les éléments les plus utiles à travailler en classe.

A ce jour cette expérience n'est poursuivie que pour la moitié des classes environ (trop de temps perdu, d'agitation et donc peu de gain au final pour les autres).

La version gratuite ne permet pas de créer des dossiers etc. Si les élèves n'ont pas l'application (ou le lien du quizz en question) ils ne peuvent pas le refaire de la maison. Pour les autres classes, nous continuons, ils "jouent plus le jeu" (ont téléchargé l'application), écoutent plus.