



<https://kahoot.it/> pour jouer
<https://getkahoot.com/> pour créer

Pour créer des QCM interactifs utilisables en classe sur tablette, smartphone ou ordinateur. Permet à l'élève de s'auto-évaluer et à l'enseignant d'évaluer, pour chaque élève, le degré d'acquisition des apprentissages



Quelles activités ? QCM interactifs avec une ou plusieurs bonnes réponses, sondages, remises d'éléments dans l'ordre, débats.

Moyens de partage et de récupération des activités ? Possibilité de partager les QCM ou sondages créés avec ses collègues en rentrant leur nom d'utilisateur.

Création de classes ou groupes possible ? non

Suivi ou non des résultats : Oui, téléchargeable sous forme de tableau

Comment les élèves accèdent à l'application ?

Code pour chaque jeu à donner aux élèves.



Les plus :

- Création d'un compte professeur en quelques clics, pas besoin d'adresse mail pour les élèves
- Pas besoin de créer de listes de classes, les élèves s'inscrivent directement avec leur prénom lors de la phase d'inscription au jeu. Leurs prénoms apparaissent directement sur le jeu.
- Possibilité de refouler un joueur si l'identification n'est pas satisfaisante
- Possibilité d'intégrer des vidéos dans les quiz (outils de montage intégrés)
- Visualisation des résultats en direct
- Différentes options de création (gestion du temps, attribution de points...)
- Accès à une banque d'images libres de droit

Les moins :

- Nécessité de projeter le quiz créé pour que les élèves visualisent les réponses possibles.

Commentaires : « On peut accéder aux quizz existants et partager les nôtres. » Séverine Vivier, professeure d'anglais à Montmoreau

Prise en main : 30 min à 2 h

Création des sondages : 5 à 30 min



Pour aller plus loin :



Tutoriel :

<https://www.youtube.com/watch?v=3aCuE8pHsQc>