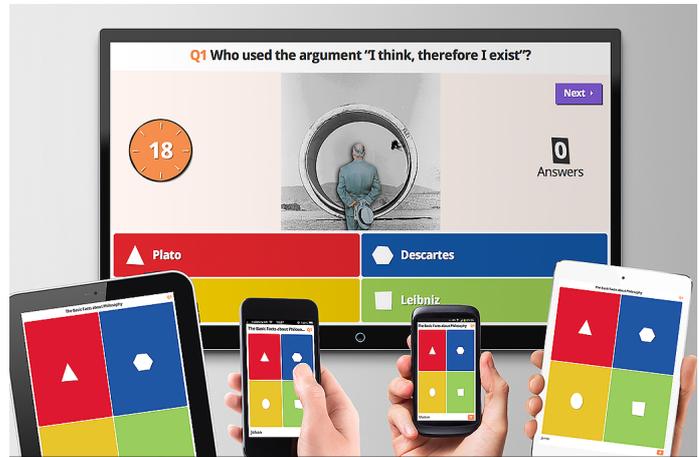


KAHOOT !

Kahoot, c'est quoi ?

Le kahoot fait partie intégral des TICES. C'est un site web entièrement gratuit qui permet la création de QCM interactifs et entièrement modulables. Les élèves utilisent leur smart phones pour répondre aux questions projetées au tableau.



Après l'affichage de la bonne ou des bonnes réponses (photo ci-contre) le classement des groupes ou des individus s'affiche en départageant les groupes par leur rapidité. (photo ci-dessous.)

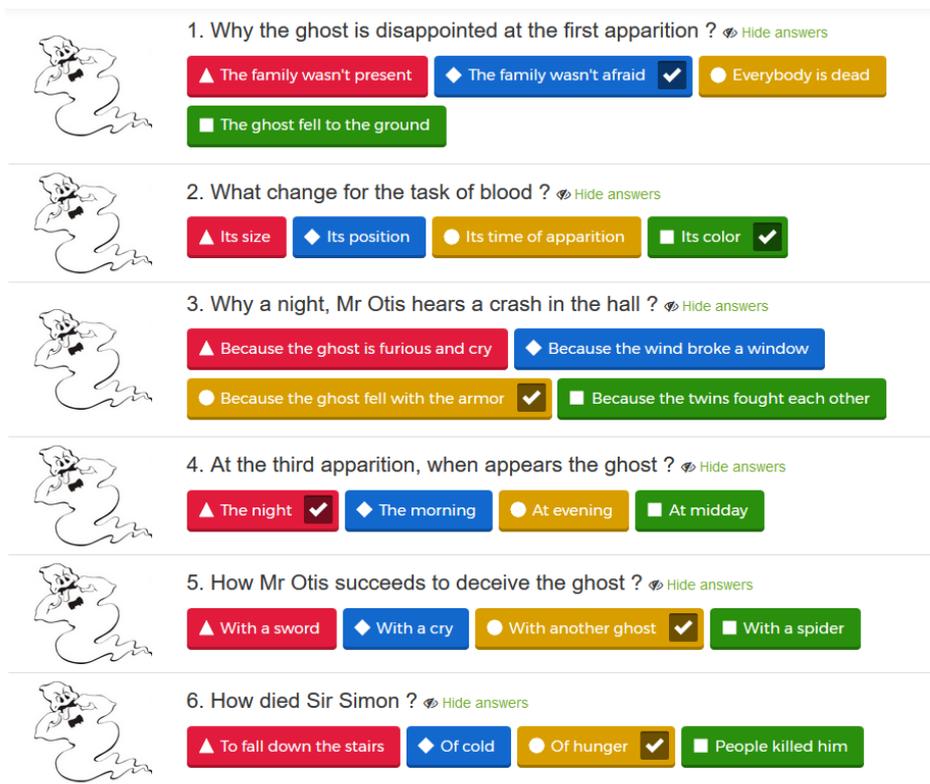
Il est à noter que Kahoot a mis en place un filtre pour empêcher les petits malins d'afficher des grossièretés au tableau. Néanmoins, la créativité de nos élèves étant parfois sans limite, le professeur peut refuser d'un clic un nom de groupe trop évocateur.

Scoreboard

arkaitz.l	2,803
-->JON<--	2,773
Eneko Carnero	2,595
Yeray	2,568
J.C Rey	1,929

Kahoot et pédagogie, quelques idées :

Kahoot peut être utilisé pour aborder une notion, renforcer un point de vocabulaire, de grammaire ou civilisationnel, travailler les compétences de compréhension, réviser et évaluer. Bref, tout ce que l'on peut faire avec les QCM !



1. Why the ghost is disappointed at the first apparition ? [Hide answers](#)

- The family wasn't present
- The family wasn't afraid
- Everybody is dead
- The ghost fell to the ground

2. What change for the task of blood ? [Hide answers](#)

- Its size
- Its position
- Its time of apparition
- Its color

3. Why a night, Mr Otis hears a crash in the hall ? [Hide answers](#)

- Because the ghost is furious and cry
- Because the wind broke a window
- Because the ghost fell with the armor
- Because the twins fought each other

4. At the third apparition, when appears the ghost ? [Hide answers](#)

- The night
- The morning
- At evening
- At midday

5. How Mr Otis succeeds to deceive the ghost ? [Hide answers](#)

- With a sword
- With a cry
- With another ghost
- With a spider

6. How died Sir Simon ? [Hide answers](#)

- To fall down the stairs
- Of cold
- Of hunger
- People killed him

L'idéal est que les élèves s'approprient l'outil afin d'interroger la classe sur leur présentation ou un chapitre de lecture par exemple.

Ci-contre, la production de deux élèves sur « Ghost Of The Canterville » Notons que les erreurs de vocabulaire (task of blood pour tâche de sang... merci reverso!) ou de grammaire n'ont pas perturbé le jeu. Le professeur peut ainsi insister sur la non-gravité de l'erreur.

Néanmoins, un travail de correction est effectué une fois le jeu terminé. D'une pierre deux coups !

Le point faible de cet outil est avant tout technique. Même s'il reste extrêmement simple de mise en place, une connexion internet en état de marche est indispensable ! Il faut donc un wifi disponible au sein de l'établissement ou des élèves ayant un bon accès internet avec leur smartphone. Ce qui est souvent le cas. Dans une classe de 25, il y a souvent au minimum 4 à 5 élèves opérationnels, ce qui est assez pour constituer des équipes.

En ce qui me concerne je partage mon forfait 4G en créant un hotspot wifi avec mon portable...

Pour finir, je recommande une disposition de la classe en îlot pour cette activité qui fait l'unanimité ! En effet, le point fort de cet outil est le côté à la fois interactif et ludique. La classe se plonge dans l'ambiance d'un jeu télévisé où les résultats sont affichés en direct au tableau et sur leur écran de téléphone. Succès garanti !