

Nom de l'application	Kahoot
En ligne ou à télécharger ?	Application multiplateforme- internet : https://kahoot.com disponible aussi sous Android et iOS.
Situations d'apprentissages possibles, utilisations pédagogiques possibles	<p>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'auto-évaluer, tout en visualisant en direct leur degré de réussite ainsi que celui de leurs camarades. Le système est apparenté à celui des boitiers de vote et permet à l'enseignant d'évaluer, pour chaque élève, le degré d'acquisition des contenus étudiés.</p> <p>La formule est simple: pour chaque question, les élèves doivent choisir la bonne réponse parmi les 4 propositions (voir capture). Les questions sont vidéoprojetées après s'être connecté au site via l'ordinateur de la salle. Les élèves eux sont connectés au site Kahoot (via leurs portables, tablettes ou salle informatique) et ont rentré le code PIN généré lors de la création du quizz. Ils ont un temps déterminé pour y répondre. Le quiz présenté peut-être par exemple réalisé par binômes.</p> <p>Plusieurs modes existent: quizz, sondages et Jumble. Ce dernier mode s'appuie sur des cartes à remettre dans l'ordre voulu ce qui peut être utile pour travailler la chronologie ou faire construire des phrases aux élèves.</p>
Compétences et/ou capacités et méthodes mises en œuvre pour les élèves	<p>Acquérir et mobiliser ses connaissances</p> <p>Méthodes et outils pour apprendre : mobiliser, maitriser des TIC au service de son apprentissage</p>
Plus-value numérique constatée	<ul style="list-style-type: none"> - <u>la ludification</u>: le chronométrage crée indubitablement un esprit de compétition au sein de la classe qui joue sur la motivation des élèves. - <u>le feedback</u>: les recherches en sciences cognitives insistent sur la pratique d'exercices de mémorisation active associés à une réponse rapide (feedback proche) pour favoriser la mémorisation sur le long terme. Kahoot, en jouant sur l'engagement des élèves et grâce à l'affichage immédiat des réponses, y contribue. Chaque élève au début de la session rentre son prénom ce qui permet à l'enseignant d'identifier les élèves les plus en difficultés pour engager au besoin un travail différencié.
Eventuelles faiblesses ou limites d'utilisation	<ul style="list-style-type: none"> - Une connexion internet est nécessaire pour utiliser kahoot. - Le site ne permet de créer que des QCM ou du remplacement. - <u>Il est évident que cette forme d'évaluation ne peut pas être la seule forme mise en œuvre en classe.</u>

