



Le site **Kahoot** est une application en ligne permettant de générer des QCM interactifs. Dans sa version gratuite, on peut réaliser des QCM à 4 réponses maximum, ainsi que des Vrai/Faux.

Principes

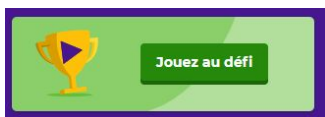
Les élèves utilisent leur smartphone/tablettes **comme boîtier de vote**. L'enseignant projette les questions et les élèves se connectent soit par l'entremise d'une application dédiée, soit par le navigateur de leur tablette.



1

2

Une autre utilisation (mais qui nécessite d'avoir installé l'application côté élève) est la possibilité de se connecter durant une période décidée par l'enseignant et d'y jouer à son rythme...



Lien côté élève



Lien côté professeur pour la création

Fonctionnement

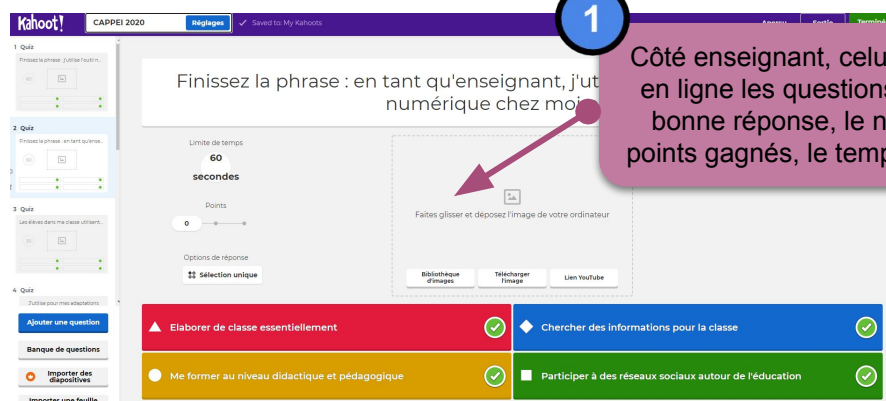
Pour l'utilisation en direct



<https://kahoot.it>

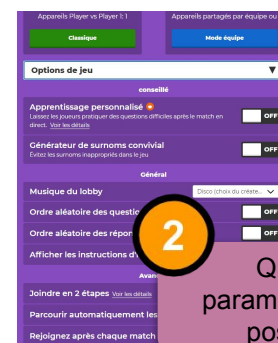


<https://create.kahoot.it/kahoots/my-kahoots>



1

Côté enseignant, celui-ci prépare en ligne les questions, coche la bonne réponse, le nombre de points gagnés, le temps de vote...



2

Quelques paramètres sont possibles...

3

Les élèves dans le navigateur ou dans l'application entrent le code (ici 9933361) et rejoignent le "salon" du jeu en ligne. Quand tout le monde est là l'enseignant presse le bouton "start"



L'enseignant lance ensuite en ligne les questions, les élèves s'étant connecté avec le code donné, ils peuvent voter. Les votes sont visibles

4