

## Kahoot, un outil pour l'enseignant

Marlène ESTEVE  
Professeure de mathématiques  
Collège Django Reinhardt  
Toulon (Var)

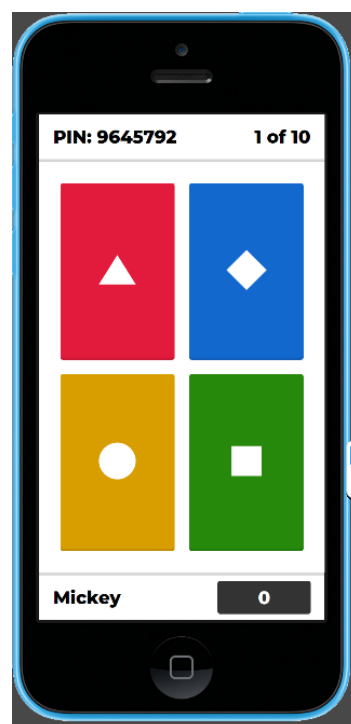
### Résumé

A l'heure où les outils se multiplient et qu'il est difficile de s'en emparer, de les mettre en place, tout en respectant les conditions de confidentialité, voici une application qui permet de créer des quizz en un temps record et avec des supports variés. Dans sa **version gratuite**, Kahoot remplit tous les critères recherchés par les enseignants : simplicité, efficacité, écriture mathématique de base, suivi des élèves et travail en équipe tout en respectant le RGPD.

Avec le confinement, Kahoot a donné accès gratuitement à la version Premium aux enseignants, ajoutant des fonctionnalités que je ne détaillerai pas dans cet article. De plus, Kahoot permet les écritures mathématiques (puissances, indices, racines, etc.).

Kahoot est un moyen efficace et ludique pour engager les élèves dans leurs apprentissages. Ils vivent cette expérience comme un jeu et prennent du plaisir à utiliser l'outil. Répondre aux questions est aisé tant avec un smartphone (image ci-contre) qu'avec un ordinateur. Ils peuvent revenir sur les questions difficiles et les refaire suivant les cas.

Du point de vue du professeur, il est aisé d'utiliser cet outil pour tous les types d'évaluation avec une vision instantanée des résultats sous différentes formes (statistiques, fichier). Lorsque le mode « *Assign challenge* » est sélectionné, le professeur peut laisser la possibilité de refaire l'activité autant de fois que les élèves le souhaitent. Par ailleurs, les fichiers duplicables facilitent la différenciation.



## Table des matières

Kahoot, un outil pour l'enseignant.....	1
Résumé.....	1
Différents modes.....	2
S'inscrire.....	3
Créer un « Kahoot ».....	3
Tester son Kahoot.....	6
Utiliser son « Kahoot ».....	7
Deux possibilités apparaissent : « Teach » ou « Assign ».....	7
Visualisation des résultats.....	8
Inconvénients.....	10
Annexes.....	11
Exemple de « Kahoot » sur la proportionnalité en DNL-mathématiques:.....	11
Fiche vocabulaire.....	11

## Différents modes

### ➤ « Teach »

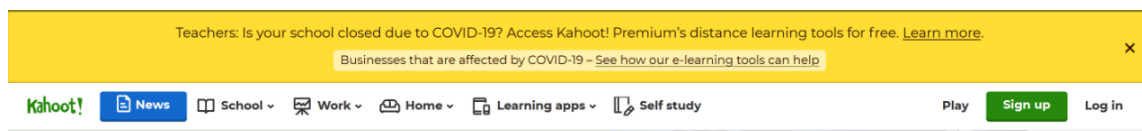
Ce mode nécessite que les élèves aient tous un accès internet (tablette, ordinateur, smartphone) au moment de l'activité. Le questionnaire doit être lancé « manuellement », lorsque le professeur est connecté. Il faut par conséquent fixer une heure de rendez-vous et attendre que tous les élèves soient connectés avant de commencer. Ce mode, avec la visualisation des résultats, est utile dans le cadre de la classe (virtuelle) pour mettre en place une remédiation ou encore constituer des groupes pour la suite des activités. Le professeur peut aussi choisir que le « Kahoot » soit effectué en groupe plutôt qu'individuellement.

### ➤ « Assign »

Ce mode nécessite l'installation de l'application et permet à chaque élève de travailler à son rythme et surtout, au moment opportun. La plupart d'entre eux n'ont d'accès internet sur leur téléphone que lorsqu'ils sont en wifi ou encore sur une tablette donc à la maison. Le professeur définit la durée de validité du jeu et génère un code d'accès vers la page du Kahoot. Les élèves, si le professeur le souhaite, peuvent accéder plusieurs fois au questionnaire et donc peuvent recommencer jusqu'à ce qu'ils soient satisfaits.

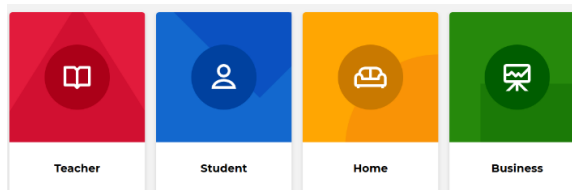
## S'inscrire

Pour commencer l'expérience, il faut se rendre sur la page [www.kahoot.com](http://www.kahoot.com) pour s'inscrire en tant que professeur. Les élèves n'ont pas besoin de s'inscrire sur le site.



L'inscription sur le site et la création d'un compte ne prend que quelques minutes et ne nécessite qu'une adresse mail. Plusieurs options sont disponibles.

Il faut sélectionner « *Teacher* ».

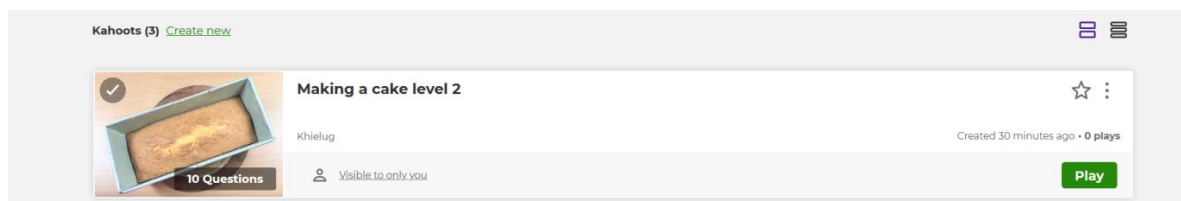


**Attention :** lors de la création du compte, il ne faut pas oublier de décocher la case autorisant Kahoot à divulguer les données personnelles.

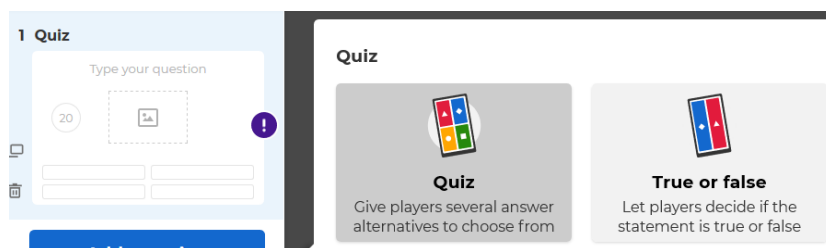
## Créer un « Kahoot »

Une fois l'inscription terminée, en cliquant sur le bouton « *Kahoot* », nous accédons à la page des fichiers Kahoot. Il faut ensuite presser le bouton « *Create new* ».

**Remarque :** ce bouton « *Kahoot* » permet aussi, lorsque nous sommes sur l'écran d'accueil, de nous rendre sur la page où se trouvent tous les documents créés.

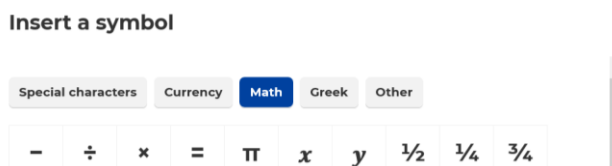


Une fois que le nouveau document est à l'écran, pour créer une question, il faut cliquer sur « *Add question* » puis choisir le type de question souhaité.



Le choix « *Quiz* » permet de créer une question à choix multiples avec un minimum de deux choix (!) et un maximum de quatre. La deuxième possibilité est le vrai-faux, « *True or false* ». La version premium, gratuite actuellement, permet de créer des questions type « *Puzzle* » où il faut par exemple remettre dans l'ordre les propositions pour valider la réponse.

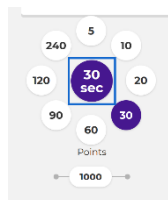
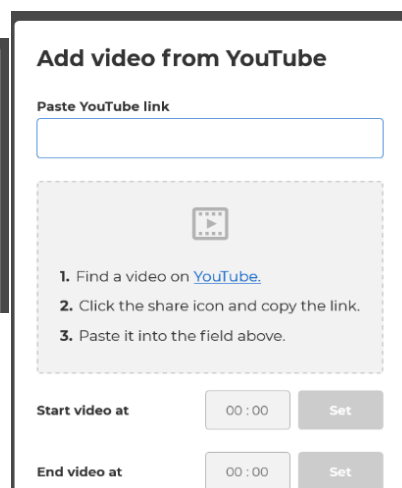
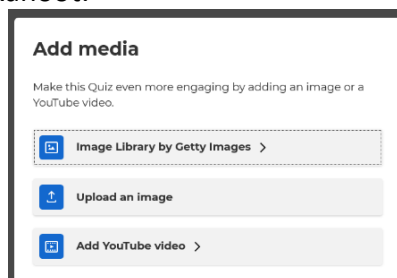
Dans l'encadré réservé à la question, nous avons accès aux écritures mathématiques de base et d'autres caractères en cliquant sur  $\Omega$ .



Il est possible, dans le cas où les expressions sont plus complexes, de les rédiger sur un fichier et de les coller en tant qu'images dans la question et également dans les différentes réponses.

Lorsque nous avons écrit la question, nous avons la possibilité d'ajouter une image ou une vidéo **uniquement de YouTube** (il est possible de créer sa propre chaîne YouTube pour avoir accès à ses propres vidéos). Ce qui est extrêmement intéressant est que l'on peut sélectionner une partie seulement de la vidéo en précisant le moment de début et de fin.

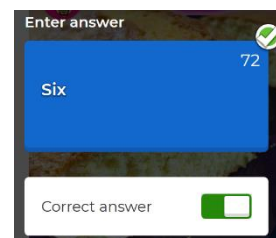
Par ailleurs, il y a des images présélectionnées dans la première option en fonction des mots clés de la question. Ces images ont l'avantage de ne pas poser des difficultés au niveau des droits. Elles sont validées par Kahoot.



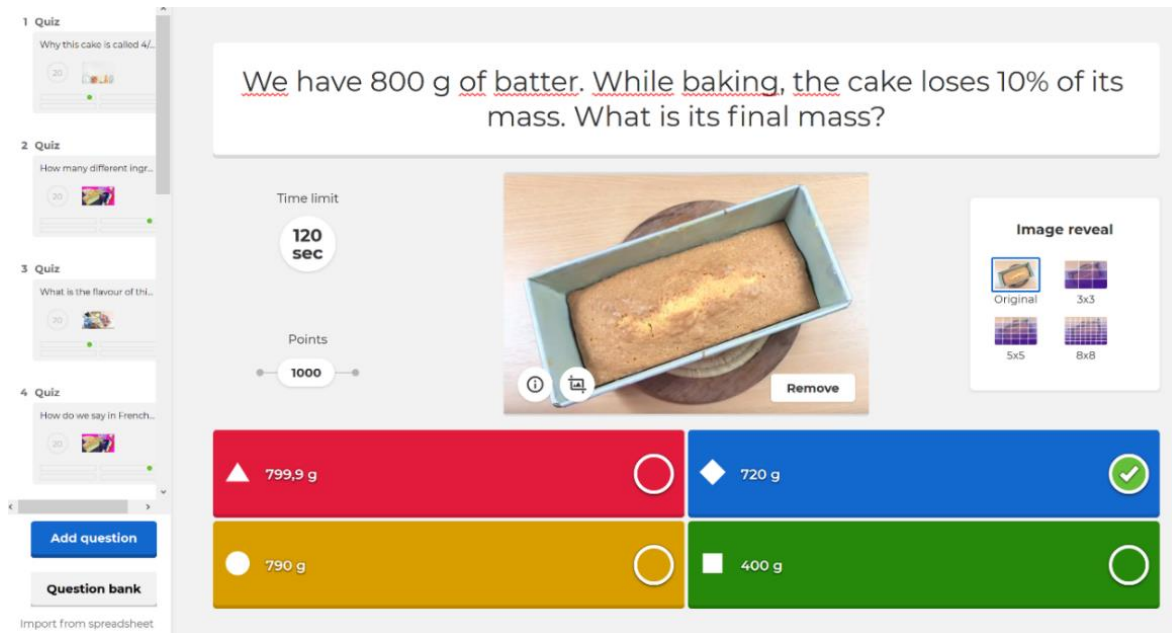
Ce bouton permet de choisir le temps et les « points » alloués pour chaque question.

Il ne faut pas oublier de cocher la bonne réponse quand une question est créée.

Dans le cas d'un oubli, le logiciel Kahoot le signale et ne permet pas de lancer le jeu. Il y a toujours la possibilité de modifier, tout au long de la création du jeu. La sauvegarde est automatique.

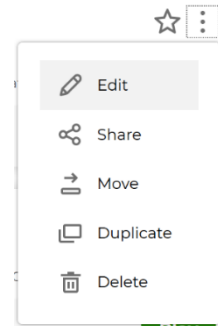


Une fois le questionnaire achevé, il est possible de changer l'ordre des questions à l'aide d'un glisser-déposer (en maintenant le clic gauche de la souris) et les rééditer si besoin.



Pour les jeux existants, plusieurs options sont possibles :

- les éditer pour les modifier ;
- les partager avec d'autres utilisateurs (« Kahooter ») ;
- les déplacer ;
- les dupliquer ;
- les supprimer.

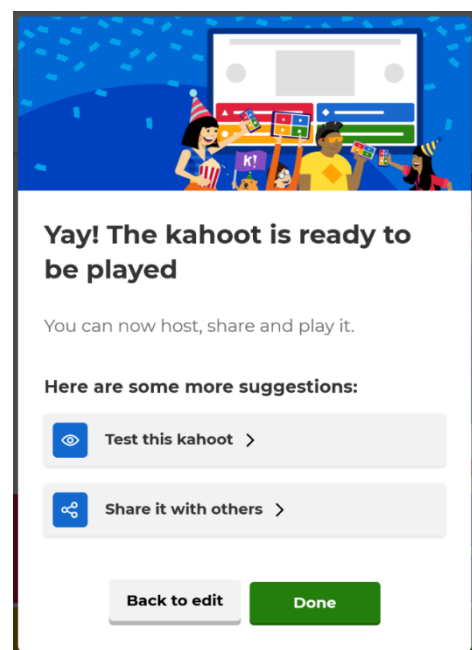


Il est souvent plus aisé pour créer un nouveau jeu d'en dupliquer un ancien et de le modifier. Aussi, dupliquer un Kahoot permet de le modifier pour le décliner en plusieurs niveaux pour la différenciation.

Lorsque l'on a fini, on peut tester le jeu en cliquant sur « Preview » ou cliquer sur « Done » si l'on pense avoir terminé en haut à droite de la fenêtre.

Le message ci-contre apparaît :

En arrivant sur cet écran, on peut encore modifier en cliquant sur « Back to edit » ou encore tester le questionnaire.



Il est également possible de partager notre production avec d'autres *kahooter*. Ceci facilite et incite le travail en équipe en créant une banque de ressources accessibles à tous.

Share kahoot

Kahoot! user

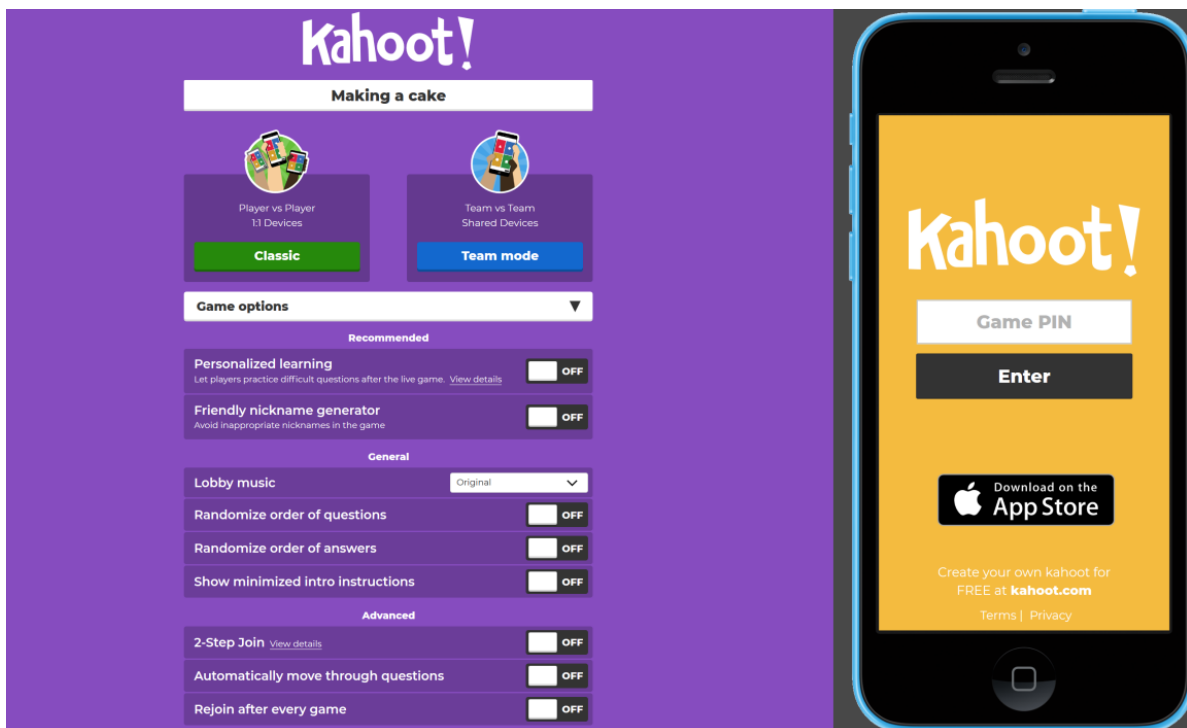
 

Back

## Tester son Kahoot

Lorsque l'on clique sur « *Test this Kahoot* », sur la partie droite de l'écran, un simulateur de smartphone permet de tester le « Kahoot » dans des conditions proches du réel.

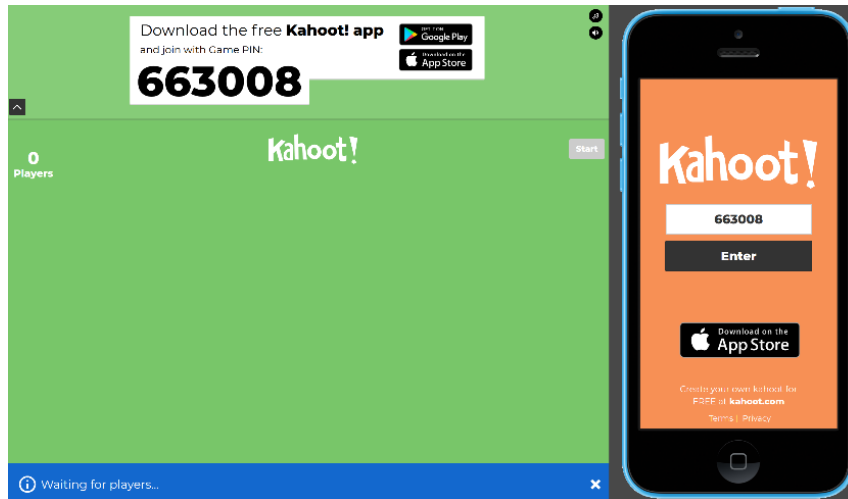
A ce stade, on peut choisir de lancer le jeu en mode individuel (« *Classic* ») ou en équipe (« *Team mode* »).



Différentes options sont proposées en fonction des versions (gratuite ou premium). L'option « *Personalized learning* » permet aux élèves de reprendre les questions difficiles après le jeu à leur convenance et autant de fois qu'ils le souhaitent.

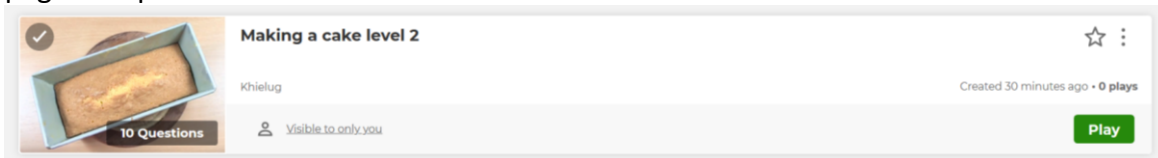
Le professeur peut générer automatiquement des surnoms pour les joueurs ou encore modifier l'ordre des questions ou des réponses de manière aléatoire afin de favoriser la réflexion.

Après avoir cliqué sur « *Classic* », un code est généré. C'est le code que les élèves devront rentrer soit en se connectant sur [www.kahoot.it](http://www.kahoot.it), soit sur leur application qu'ils peuvent télécharger sur leur smartphone gratuitement.



## Utiliser son « Kahoot »

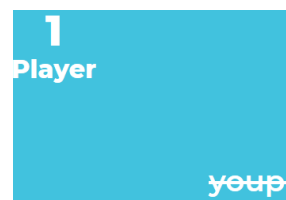
Pour démarrer le jeu, il faut sortir du mode test et/ou cliquer sur « *Kahoot* » pour accéder à la page des questionnaires créés.



Sur la page, il suffit maintenant de cliquer sur « *Play* ».

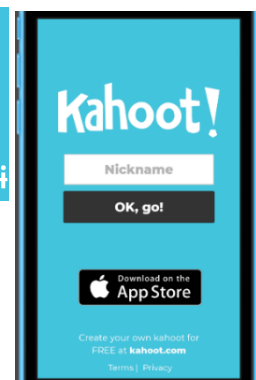
## Deux possibilités apparaissent : « *Teach* » ou « *Assign* »

- Dans le mode « *Teach* », les élèves doivent entrer le code généré puis ils doivent se créer un surnom.



Le professeur a la possibilité de supprimer les surnoms qui ne seraient pas adaptés en cliquant sur ceux-ci.

Le professeur doit attendre que tous les élèves soient connectés pour démarrer le « *Kahoot* ».



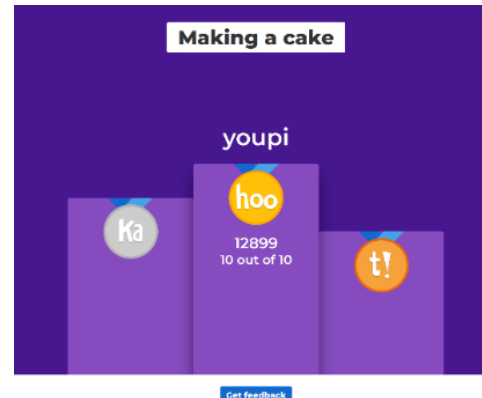
Une fois le jeu lancé, les questions défilent à la même vitesse pour tous les élèves.

A la fin du test, le podium s'affiche ainsi que les scores.

Suivant les options cochées, les questions peuvent être de nouveau travaillées par les élèves.







- Dans le mode « **Assign** », différentes options peuvent être cochées permettant ainsi aux élèves de recommencer les questions difficiles à la fin et de recommencer aussi le « Kahoot », même lorsqu'il est fini. Le score tenant compte du temps de réponse, les élèves peuvent travailler la rapidité également. Ce type d'exercice est idéal pour développer les automatismes où la rapidité d'exécution permet aussi de s'assurer d'une acquisition parfaite de ces derniers.

Dans tous les cas, à la fin du jeu, les résultats et le classement sont accessibles par tous.



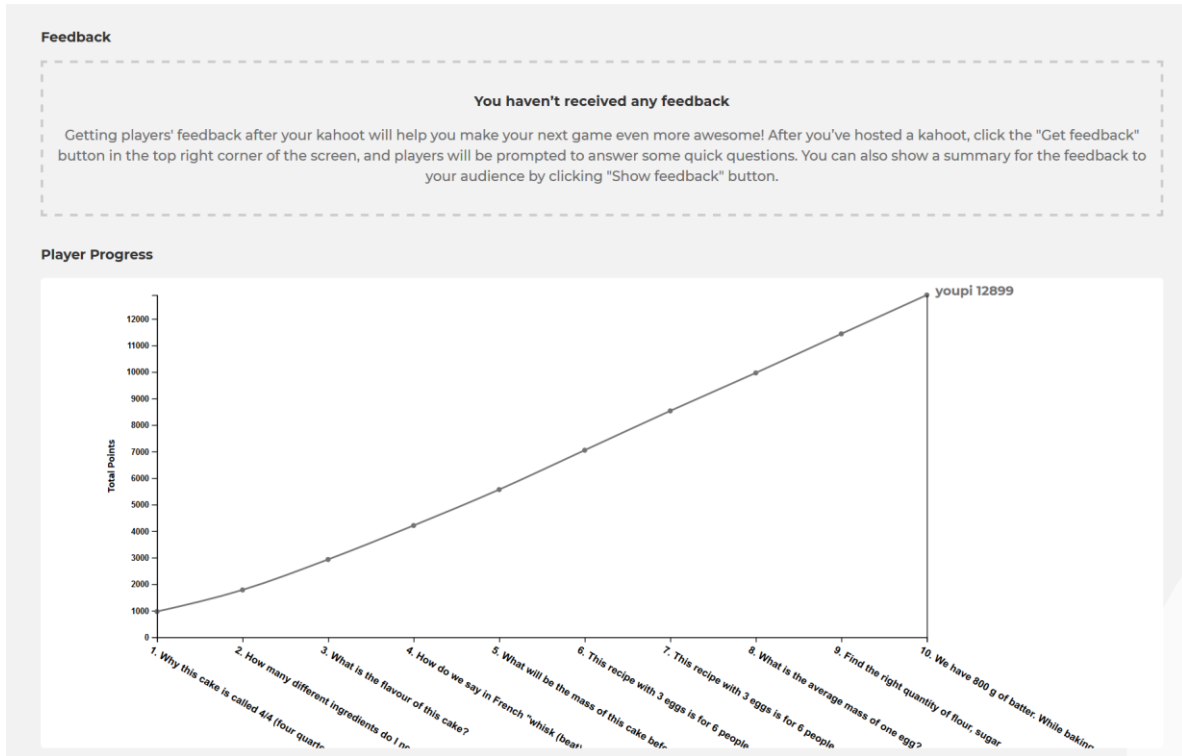
## Visualisation des résultats

En pressant le bouton « *Get feedback* », en-dessous ou à côté du podium, le professeur peut accéder aux résultats des élèves et les sauvegarder sous forme de fichier tableur. Les résultats peuvent être visualisés sous différentes formes qui permettent de les analyser, de pouvoir modifier et/ou de faire évoluer le questionnaire.

Making a cake - Report			
Hosted by: Khieug, 31 Mar 2020		80 % Accuracy	1 / 1 Haven't finished
<a href="#">Print preview</a> <a href="#">Download (XLSX)</a>		0 Need help	2 Difficult questions
Players (1)			
All   Haven't finished (1)   Need Help (0)			
Rank	Nickname	Accuracy	Final score
1	Mickey	80%	9338
Questions (10)			
All   Difficult Questions (2)			
Making a cake			
	1 - Quiz Why this cake is called 4/4 (four quarters) ?	100% correct	
	2 - Quiz How many different ingredients do I need to make this cake finally?	0% correct	
	3 - Quiz What is the flavour of this cake?	0% correct	



Dans la version premium, les participants peuvent donner leur avis sur le questionnaire, permettant d'autant plus de réajuster et de différencier.



Exemple de feuille de calculs :

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	<b>Making a cake</b>							
2	Played on	30 Mar 2020						
3	Hosted by	Khieug						
4	Played with	1 player						
5	Played	10 of 10						
6								
7	<b>Overall Performance</b>							
8	Total correct answers (%)	100,00%						
9	Total incorrect answers (%)	0,00%						
10	Average score (points)	12899,00 points						
11								
12	<b>Feedback</b>							
13	Number of responses	0						
14	How fun was it? (out of 5)	0,00 out of 5						
15	Did you learn something?	0,00% Yes		0,00% No				
16	Do you recommend it?	0,00% Yes		0,00% No				
17	How do you feel?	● 0,00% Positive		● 0,00% Neutral		● 0,00% Negative		
18								
19	<b>Switch tabs/pages to view other result breakdown</b>							
20								

## Inconvénients

- Même s'il est possible d'éditer des caractères mathématiques avec Kahoot, contrairement à d'autres logiciels, ils restent très limités.
- Dans les cas plus complexes, nous pouvons contourner le problème en travaillant le QCM avec un logiciel de type Office ou LaTeX puis transformer le texte mathématique en format « image ». Il suffit ensuite d'insérer l'image pour la question et une image pour chacune des propositions de réponse affichées.
- Les utilisateurs doivent avoir un accès internet.
- On ne peut utiliser Kahoot sans l'application, par lien Internet, uniquement en mode « Teach ». Il est alors impératif d'utiliser un vidéoprojecteur pour afficher l'énoncé des questions et des tuiles comportant les réponses. En effet, à l'écran, seules les tuiles apparaissent.

Pour conclure, cette activité reste très ludique et appréciée de tous les élèves. Elle ne nécessite pas de matériel performant de la part des élèves ni d'inscription. Un smartphone ou une tablette suffit pour utiliser Kahoot. De ce fait, cette web application ouvre un grand nombre de possibilités à l'enseignant tout en étant gratuit et performant.

## Annexes

### Exemple de « Kahoot » sur la proportionnalité en DNL-mathématiques :

Ce « Kahoot » est disponible en saisissant le code suivant sur l'application : **0763993**.

Vous trouverez la vidéo en suivant le lien :

<https://www.youtube.com/watch?v=n7EpEbQBdeE>

## Fiche vocabulaire

# Four-quarters cake

Based on the video:

<https://www.youtube.com/watch?v=n7EpEbQBdeE>

## Vocabulary:

**Batter:** pâte

**Bake:** cuire au four

**Bake a cake:** cuire un gâteau

**Eggs:** œufs

**Sugar:** sucre

**Flour:** farine

**Butter:** beurre

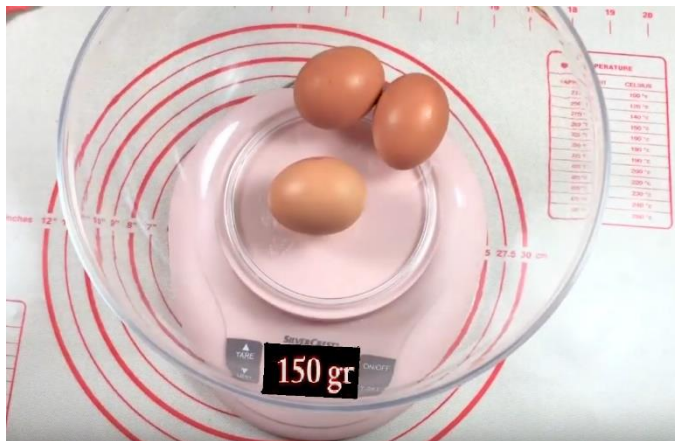
**Baking powder:** levure

**Vanilla flavour:** saveur vanille

**Tsp (Table spoon):** cuillère à soupe

**Whisk:** battre avec un fouet, fouetter  
 (« beat » est utilisé dans la vidéo)

**Lose:** perdre



**Mass:** masse

**Average mass:** masse moyenne

**Weigh:** peser

**While:** pendant que

**Egg yolks:** jaunes d'œufs

**Egg whites:** blancs d'œufs

**Exactly:** exactement