

Outils : Classe virtuelle CNED et Kahoot

Nature : (auto-évaluation) – diagnostic - remédiation

Objectifs pédagogiques : Séance de remédiation sur la résolution d'équations – niveau 2nde

Voie : générale et technologique

Niveau de classe : 2nde (ou première)

Thématique(s) du programme : Factorisation et Résolution algébrique d'équations

Résumé de l'article : Cet article propose l'exemple d'une séance de remédiation à distance, ciblée sur un thème du programme, utilisant les classes virtuelles du CNED, et l'application Kahoot, qui met en relief un schéma de remédiation en distanciel (parmi beaucoup d'autres possibles). Le principe est d'utiliser des questionnaires interactifs ludiques pour amorcer le propos de façon progressive, diagnostiquer au fur et à mesure de la séance les difficultés à cibler (et adapter la remédiation), co-construire la remédiation avec les élèves et personnaliser au mieux (groupe d'une dizaine d'élèves).

Une séance de remédiation en distanciel

Les questionnaires Kahoot créés pour, et utilisés lors de cette séance ont le statut « public », ce qui vous permet de les consulter et les utiliser à votre guise, à condition toutefois de vous inscrire sur Kahoot (pour l'utilisation) : <https://kahoot.com/schools-u/>. Afin que vous puissiez les retrouver, leurs intitulés sont précisés *en orange* au fur et à mesure .

En amont de la séance :

- ❖ Constitution d'un groupe d'une dizaine d'élèves, en fonction des difficultés et des demandeurs (si plus d'élèves en avaient eu besoin, j'aurais formé deux groupes)
- ❖ Envoi d'une invitation et d'un horaire pour une classe virtuelle CNED aux élèves concernés (durée annoncée : 2h)
- ❖ Envoi d'un lien vers Kahoot : <https://kahoot.it/>
- ❖ Préparation (ou choix parmi les existants) des questionnaires Kahoot que je prévois d'utiliser pendant la séance
- ❖ Les élèves n'ont rien à préparer, si ce n'est du papier, un crayon et éventuellement une calculatrice, mais sont invités à se munir d'un smartphone ou une tablette ou d'un autre ordinateur...

Déroulement de la séance en classe virtuelle :

Principe : Utiliser des questionnaires ludiques et interactifs Kahoot (3 questions – maximum 4) pour rythmer la séance, faire un diagnostic personnalisé à chaque étape et adapter les explications, les exemples... la remédiation !

Pour la construction de ces questionnaires, voir plus loin (partie « ANNEXES »).

- ❖ Après avoir récupéré tous les élèves, expliqué le principe de notre séance, connexion des élèves à Kahoot via leur téléphone mobile/tablette/autre ordinateur : aucun compte n'est nécessaire (aucun dépôt de données personnelles) ; seul le code correspondant au questionnaire, que je fournis aux élèves est nécessaire.
- ❖ *Il est clairement expliqué l'objectif de ces questionnaires aux élèves : diagnostiquer, valider certains acquis, améliorer la qualité et l'efficacité de la remédiation, générer des interrogations et des dialogues, mais en aucun cas évaluer (si ce n'est en auto-évaluation ?), même si le questionnaire propose un petit podium ludique en fin de parcours. Les questionnaires ne sont que des supports de remédiation, les élèves doivent en avoir bien conscience (la plupart étaient très amusés par le principe, et tous ont bien compris la nature des enjeux)*
- ❖ **Consolidation des équations « de base » :**
 - Partage d'écran pour faire afficher mon compte Kahoot
 - **Lancement du premier Kahoot** (« *diagnostic equations basiques degre 1* ») en fournissant le code « Game PIN »

J'exige que chaque élève s'inscrive avec son prénom et son nom (pas de pseudo) et j'attends que chacun apparaissent sur l'écran.

- Analyse des réponses avec les élèves, qui interagissent, partagent leurs erreurs, leurs questions, etc
- Reprise de la parole pour revenir sur les solutions, donner des explications, proposer d'autres exemples, etc, jusqu'à ce que les élèves soient prêts à passer à l'étape suivante... qui constituera la suite, en termes de compétences et de difficultés.
- **Lancement du deuxième Kahoot** (« *diagnostic equation degre 1* »)
- Etapes *
- **Lancement du troisième Kahoot** (« *diagnostic equation degre 1 difficile* »)
- Etapes *
- **Lancement du quatrième Kahoot** (« *diagnostic equation type $x^2 = a$* »)
- Etapes *
- ❖ **Consolidation factorisations à partir d'un facteur commun :**
 - **Lancement du cinquième Kahoot** (« *diagnostic factorisation 2nd degre avec fact commun niv 1* »)
 - Etapes *
 - **Lancement du sixième Kahoot** (« *Diagnostic factorisation degré >=2 fact commun niv 2* »)
 - Etapes *
- ❖ **Remédiation à la résolution d'équations de degré 2 de classe de 2nde** (par le biais des équations « produit nul »)
 - **Lancement du septième Kahoot** (« *Diagnostic equation 2nd degre-eq produit niv 1 (fact commun)* »)
 - Etapes *
 - **Lancement du huitième Kahoot** (« *Diagnostic equation 2nd degré-eq produit niv 2 (fact commun)* »)
 - Etapes *

Complément :

Le temps nous a manqué pour aller « au bout » de la notion (j'avais par ailleurs prévu d'autres Kahoot !), alors je leur ai donné quelques exercices interactifs sur *Labomep* pour qu'ils revoient et consolident encore, et j'ai donc programmé une autre séance de remédiation, trois jours plus tard, d'une heure cette fois, où nous avons pu terminer, en suivant le même schéma... Les élèves ayant eu le temps de « digérer », les premières dix minutes ont été consacrées aux dernières questions et aux retours (très positifs !). Et ensuite :

- ❖ **Consolidation factorisations à partir de l'identité $a^2 - b^2 = \dots$:**
 - **Lancement du neuvième Kahoot** (« *Diagnostic factorisation 2nd degré niv 3 ($a^2 - b^2$)* »)
 - Etapes *
- ❖ **Remédiation à la résolution d'équations de degré 2 de classe de 2nde** (par le biais des équations « produit nul »)
 - **Lancement du dixième Kahoot** (« *Diagnostic Equation 2nd degré - eq produit niv 3 (avec $a^2 - b^2$)* »)
 - Etapes *

ANNEXES :

Annexe 1 : Construction d'un questionnaire Kahoot

Etape 1 : connexion au site <https://kahoot.com/schools-u/> , création d'un compte enseignant puis connexion à ce compte.

Etape 2 : Cliquer sur « Create »

Recherche parmi les Kahoots existants

MES Kahoots

Statistiques

Raccourci pour créer son Kahoot

The screenshot shows the Kahoot! dashboard for user A_LAUGIER. The navigation bar includes Home, Discover, Kahoots, Reports, Upgrade now, and a Create button. The main content area is divided into sections: 'What's new' with several news items, 'My Kahoots' showing three diagnostic quizzes, and 'Latest reports' showing two completed Python 1 quizzes. Callouts from the text above point to the 'Discover' menu, the 'Create' button, and the 'My Kahoots' section.

Etape 3 : Choisir « New Kahoot »

The screenshot shows the 'Create a new kahoot' modal window. It features a grid of six templates: 'New kahoot' (with a 'Create' button), 'Teach with slides', 'Kahoot! for formative assessment', 'Practice spelling and adjectives with Puzzle', 'Template inspired by a higher ed instructor', and 'Introduce new topics with a "Blind" kahoot'. A 'Close' button is at the bottom. The background shows a blurred quiz creation interface.

Etape 4 : Kahoot insère par défaut une question de type quiz (c'est-à-dire QCM), mais elle pourra être remplacée par un vrai-faux si besoin.

Ecrire la question et les réponses proposées. S'il y a un complément sous forme d'image ou vidéo, celui-ci sera affiché avant la question.

Ecrire la question ici

Compléter si besoin la question par une image ou une video

Click to start typing your question

Time limit
20 sec

Points
1000

Drag and drop image from your computer

Image library Upload image YouTube link

Add answer 1 Add answer 2

Add answer 3 (optional) Add answer 4 (optional)

Pour dupliquer, supprimer ou déplacer une question

Ecrire chaque réponse ici (2 minimum - 4 maximum)

Etape 5 : Cocher la ou les bonnes réponses.

Déterminer un délai de réponse. Choix entre 5, 10, 20, 30, 60, 90, 120 et 240 secondes (par défaut, 20 secondes).

Cliquer ici pour choisir un délai

L'équation $x^2 = 25$ a exactement pour solution(s) :

240 5 10 20 30 60 90 120 20 sec

Drag and drop image from your computer

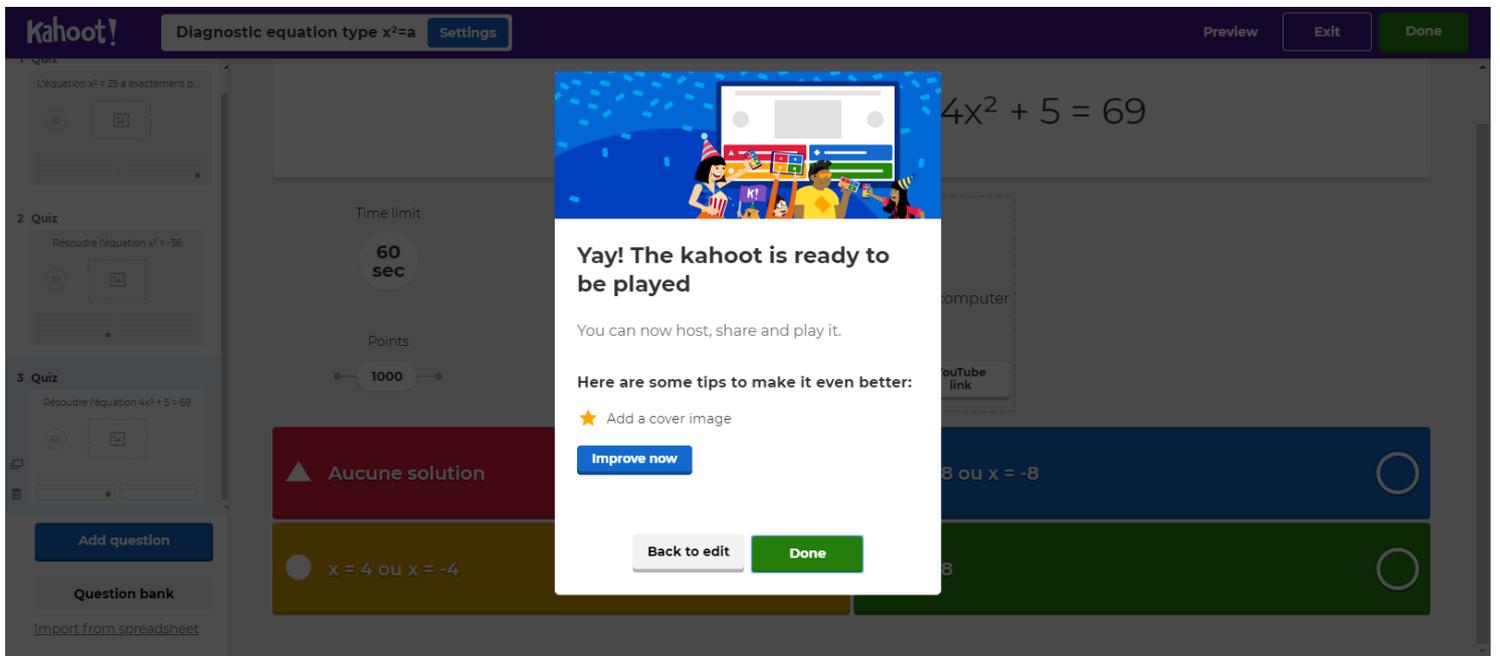
Image library Upload image YouTube link

$x = 5$ $x = \text{racine}(25)$

aucune solution $x = 5$ et $x = -5$

Choix de la bonne réponse

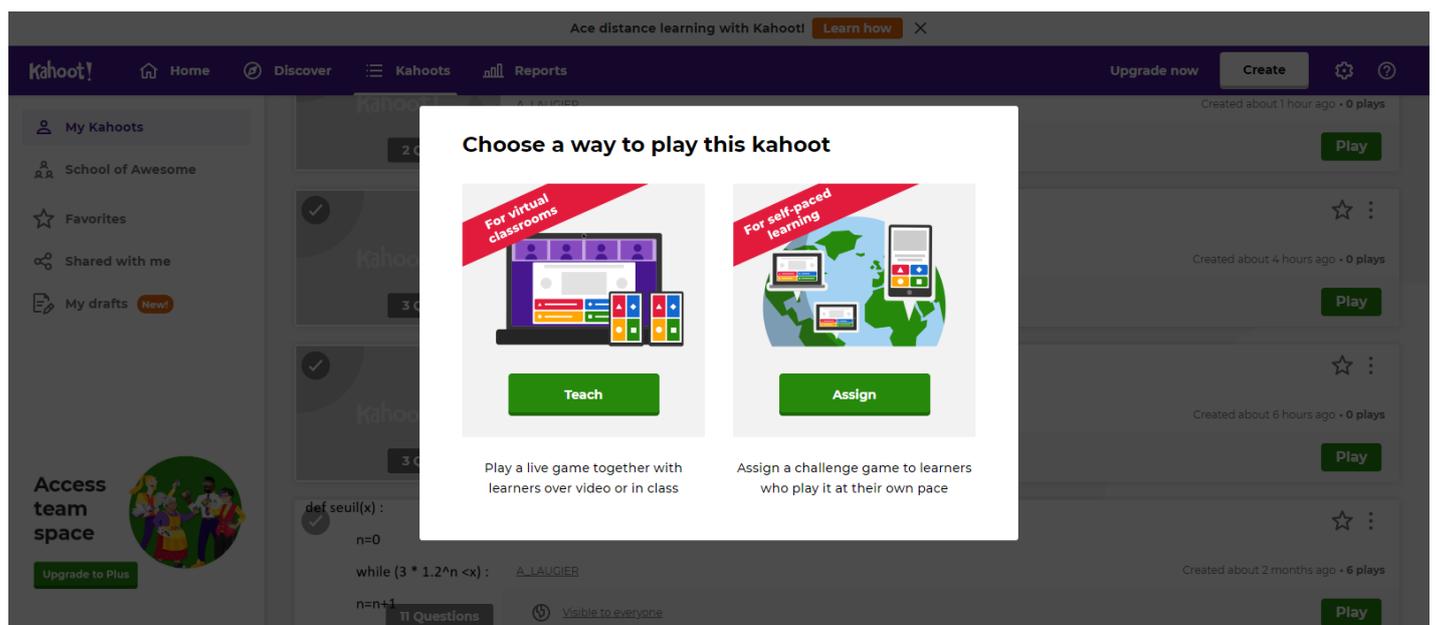
Etape 6 : Ajouter une (ou plusieurs) questions. Les types inclus dans la version basique (gratuite) sont largement suffisants, normalement !



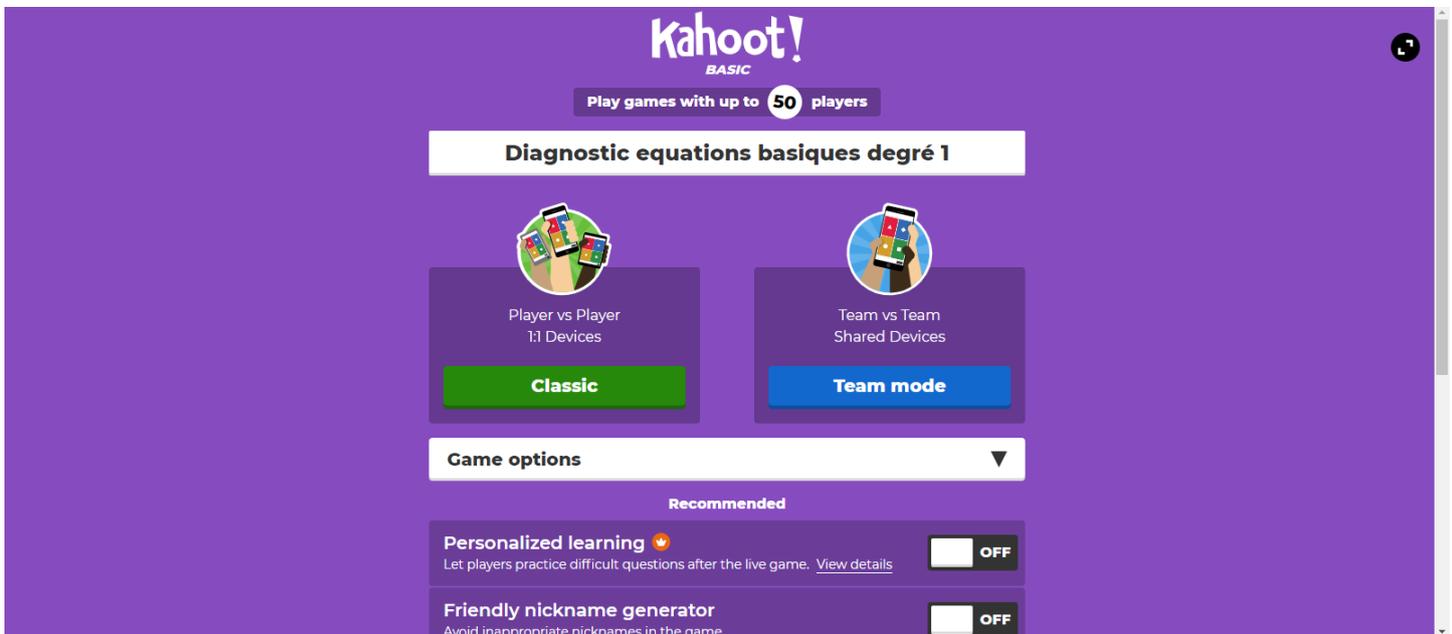
Annexe 2 : Lancement interactif (pendant la classe virtuelle) d'un questionnaire Kahoot

Côté Enseignant

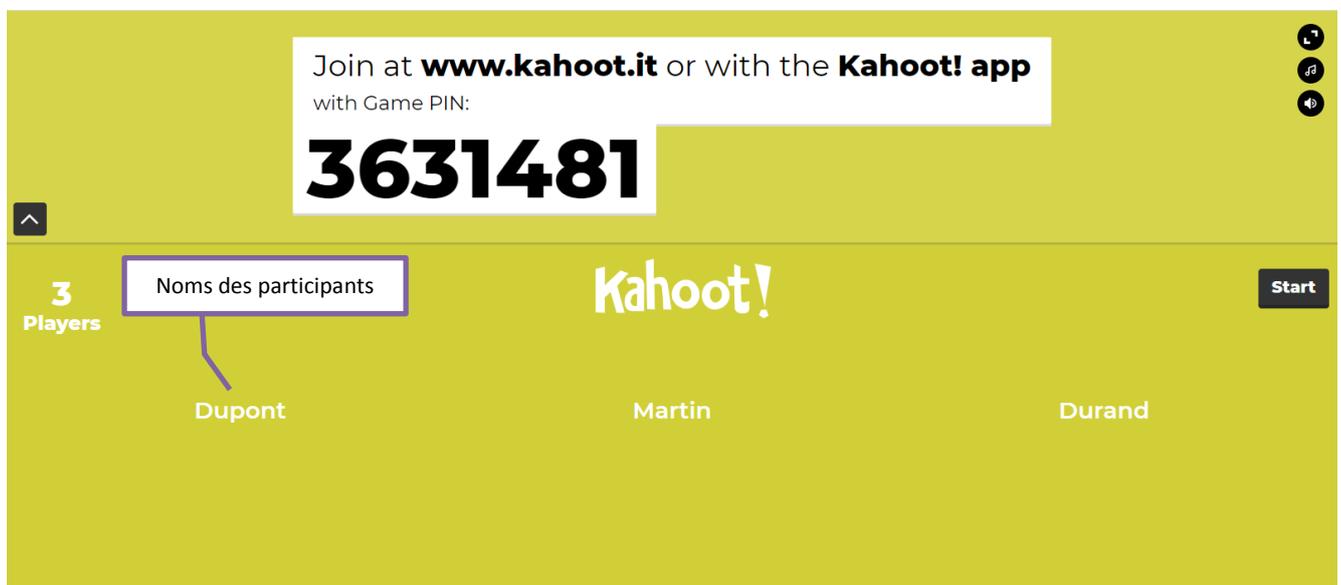
Etape 1 : cliquer sur « Play », puis choisir le mode de lancement : j'utilise le mode « *teach* » en classe virtuelle, car il est à mon sens plus interactif, dans la mesure où les intitulés des questions et des réponses sont écrits à l'écran (en partage d'écran avec les élèves), et que sur le « terminal » de l'élève, seuls apparaissent les logos correspondant aux réponses à sélectionner. Le mode « *Assign* » peut cependant être très pratique dans d'autres contextes, car il ne nécessite pas que tous les participants suivent un même écran externe, tout est affiché sur son propre écran.



Etape 2 : Choisir le mode de jeu : joueurs individuels ou équipes. Les délais de réponse étant assez court, le mode « équipes » est rarement pratique, et inenvisageable en classe virtuelle... donc choisir « Classic »



Etape 3 : Un tableau de bord du Kahoot s'affiche (accompagné d'une musique), vous indiquant le game PIN correspondant au Kahoot lancé (qu'il faudra communiquer aux élèves pour qu'ils participent), ainsi que le nom des joueurs participants, au fur et à mesure qu'ils s'inscrivent au Kahoot... Vous pouvez ainsi vérifier que tous les élèves sont bien participants.



Côté Elèves (Durand, ici) :

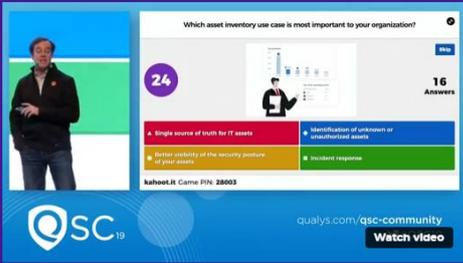
Are you a teacher, business or parent affected by COVID-19? See how Kahoot! can support you. [Learn more](#)

Kahoot! [News](#) [School](#) [Work](#) [Home](#) [Learning apps](#) [Self study](#) [New](#) [Upgrade](#) [Play](#) [Log in](#)

Welcome back!

Log back into your account, or take a look at the tips and resources below to make distance learning even more engaging.

[Log in](#)



Connect with students not in class: **Distance learning** [Learn more](#)

Study from home **Learning apps** [Learn more](#)

Level up engage **Prem** [See](#)

Treats for your browser! We're serving nice cookies to it so that your next visit to our website is even more awesome. [You can read up more about cookies here.](#) [Gotcha, I agree!](#)

L'élève inscrit ici le game PIN fourni par l'enseignant

Kahoot!

Create your own kahoot for FREE at [kahoot.com](#)
[Terms](#) | [Privacy](#)

Kahoot!

Create your own kahoot for FREE at [kahoot.com](#)
[Terms](#) | [Privacy](#)

Kahoot!

Durand

OK, go!

Create your own kahoot for FREE at kahoot.com
[Terms](#) | [Privacy](#)

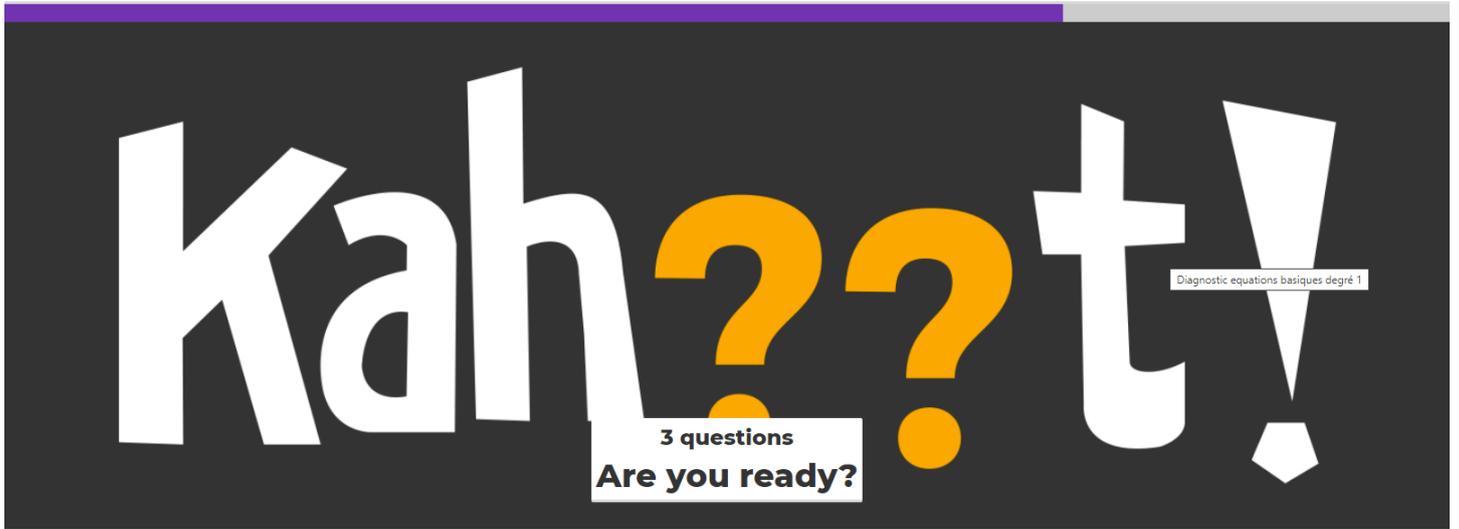
PIN: 3631481

XXXX

You're in!

See your nickname on screen?

Diagnostic equations basiques degré 1



kahoot.it Game PIN: 2346583

1 of 3

Quiz

Résoudre l'équation : $x - 8 = 1$

Résoudre l'équation : $x - 8 = 1$

Écoulement du temps

11

Nombre de réponses apportées

0 Answers

Skip

▲ 9	◆ 7
● -7	■ -9

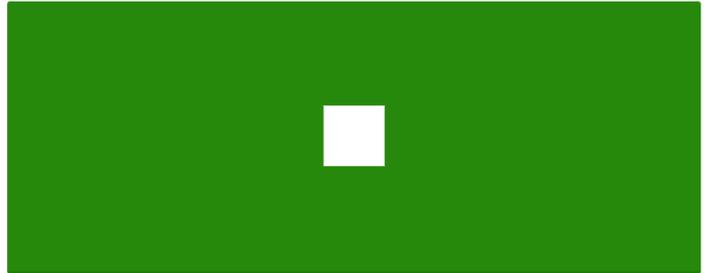
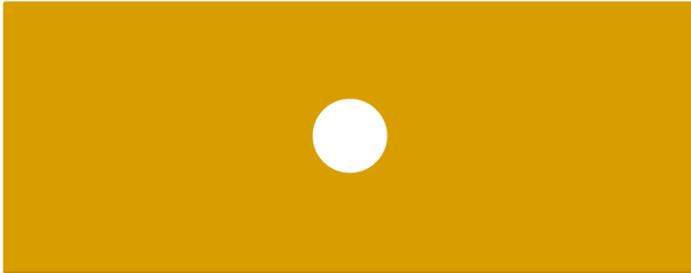
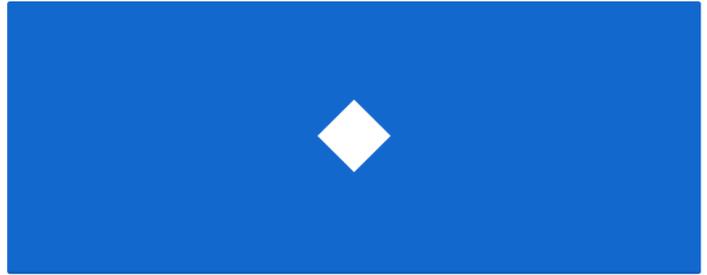
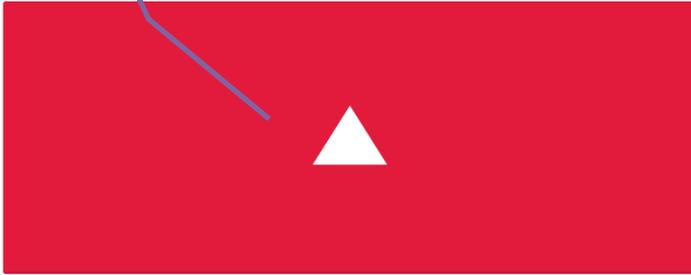
kahoot.it Game PIN: 2346583

Côté Elèves :

Symboles correspondant à chaque réponse

Durand

720

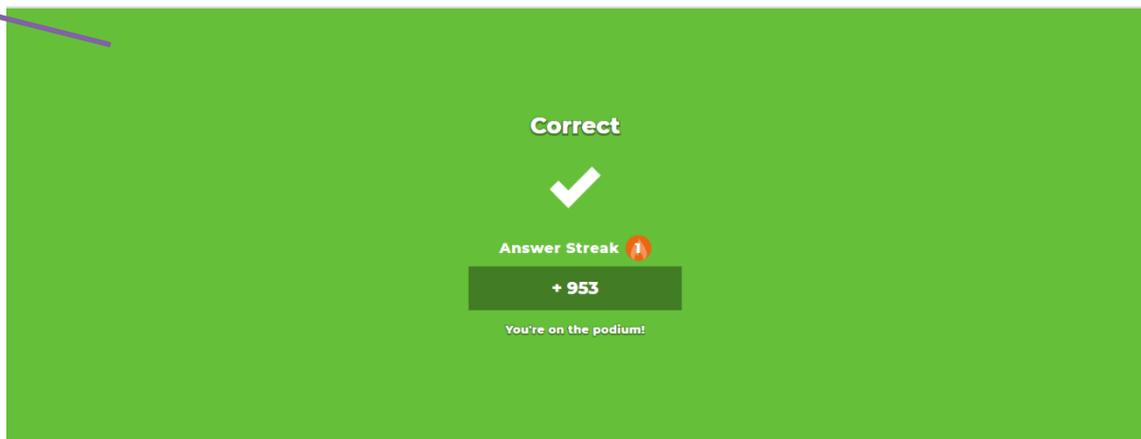


En cas de réussite à la question

PIN: 3631481 1 of 3

XXXX

953

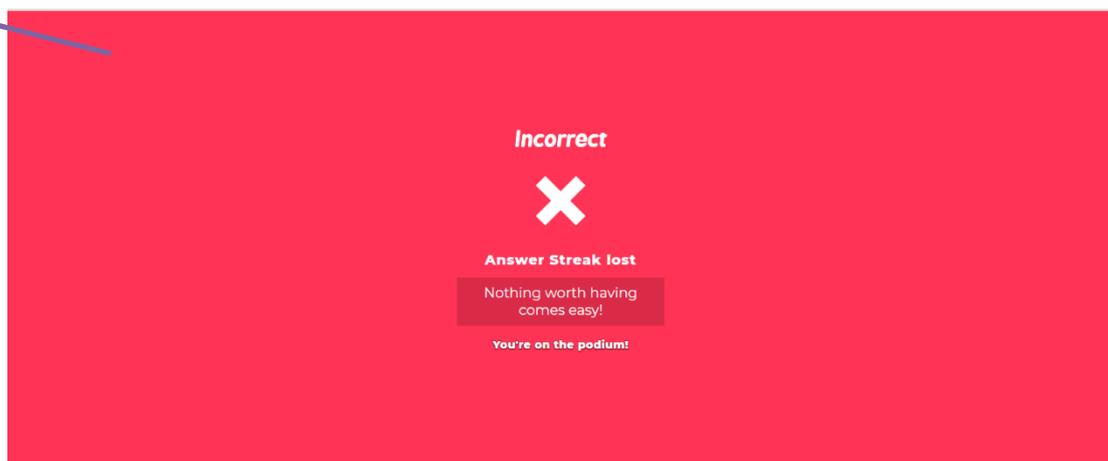


En cas d'échec à la question

PIN: 960268 2 of 3

Durand

720



A l'écran (classe virtuelle) à la fin de chaque question :

Résoudre l'équation : $x - 8 = 1$

Lancer la question suivante

Next

La bonne réponse s'affiche



Show media

End game

▲ 9

◆ 7

● -7

■ -9

kahoot.it Game PIN: 3631481

Scoreboard

Next

xxxx

912 ▲

Martin

818 ▲

Durand

720

Dupont

0

Bilan des scores à chaque question

End quiz

kahoot.it Game PIN: 960268

Game Over

How do you rate this kahoot?



Did you learn something?



Do you recommend it?



To continue, tell us how you feel?



Sentiment des élèves sur le quiz

Annexe 3 : Résultats à l'issue du quiz



Game over

Show feedback

Participant	Score
XXXX	1639
Durand	1632
Martin	818
Dupont	0

What would you like to do next?

- View report
- Save results
- Play again
- New game

Kahoot! tip: Challenge your students to beat their old scores in Ghost Mode.

Pour des résultats détaillés par élève (et gratuits) -> fichier.xls

Kahoot! Home Discover Kahoots Reports Upgrade now Create

Diagnostic equations basiques degre 1 · Report

Hosted by:
A_LAUGIER, 08 Apr 2020

[Print preview](#) [Download \(XLSX\)](#)

Players (4) **Top 5** Haven't finished Need Help

Rank	Nickname	Accuracy	Final score
1	xxxx	67%	1776
2	Dupont	0%	0
3	Durand	0%	0
4	Martin	0%	0

[Access detailed reports](#)

Fichier Accueil Insertion Mise en page Formules Données Révision Affichage Aide Rechercher des outils adaptés

MODE PROTÉGÉ Attention aux fichiers provenant d'un emplacement Internet, car ils peuvent contenir des virus. Il est recommandé de rester en mode protégé sauf si vous devez effectuer des modifications. [Activer la modification](#)

C14 0

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	Diagnostic equations basiques degre 1								
2	Played on	8 Apr 2020							
3	Hosted by	A_LAUGIER							
4	Played with	4 players							
5	Played	3 of 3							
6									
7	Overall Performance								
8	Total correct answers (%)	16,67%							
9	Total incorrect answers (%)	83,33%							
10	Average score (points)	444,00 points							
11									
12	Feedback								
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	Switch tabs/pages to view other result breakdown								
	Overview	Final Scores	Kahoot! Summary	1 Quiz	2 True or False	3 Quiz	RawReport ...		

Statistiques globales

Résultats de chaque élève question par question

Fichier Excel de résultats détaillés (si besoin)