

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 boîtiers de vote et permet à l'enseignant d'évaluer, pour chaque élève, le degré d'acquisition des contenus étudiés.

I. Démarrer avec Kahoot

Pour pouvoir utiliser le site Kahoot et créer des QCM interactifs, il faut commencer par créer un compte (gratuit). Pour cela procéder comme suit :



The screenshot shows the first step of the account creation process. The heading is "GET YOUR FREE ACCOUNT" with the sub-heading "SCHOOLS, UNIVERSITIES OR BUSINESSES". Below this is a dropdown menu titled "WHAT'S YOUR ROLE?". The dropdown is open, showing options: "Choose your role...", "I'm a teacher" (highlighted), "I'm a student over 16", "I'm a student 16 or under", "I'm in business", and "I want to use it socially".

③ Sur la page suivante, sélectionner l'option *I'm a teacher* puis compléter la 2^{ème} partie du formulaire en entrant :

- un nom d'utilisateur (*Username*)
- une adresse e-mail valide (*Email*)
- un mot de passe (*Password*)

The screenshot shows the second step of the account creation process. The heading is "GET YOUR FREE ACCOUNT" with the sub-heading "SCHOOLS, UNIVERSITIES OR BUSINESSES". Below this is a dropdown menu titled "WHAT'S YOUR ROLE?" with "I'm a teacher" selected. Below that is a text input field for "School or University". The second section is titled "YOUR ACCOUNT DETAILS" and contains three input fields: "Username", "Email", and "Password". A purple button labeled "CREATE ACCOUNT" is at the bottom.

④ Confirmer la création du compte en cliquant sur le bouton violet *Create account*

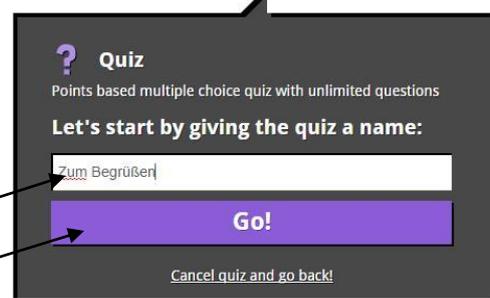
II. Créer un quiz

Voici les différentes étapes à suivre pour créer un quiz :

① Cliquer sur le bouton **Quiz**, en forme de point d'interrogation



Create new Kahoot!



② Entrer un nom d'identification pour le quiz puis cliquer sur le bouton **Go !** Le titre apparaît dans la fenêtre suivante

Quiz: Zum Begrüßen Edit

1. Name 2. Questions 3. Settings 4. Done

Question 1

Que dit-on à quelqu'un pour le saluer de bon matin?

④ Indiquer si la question doit rapporter des points ou non

44

③ Entrer l'intitulé de la question

Points question
Points question
No points question

Time limit 30 secs

Drag and drop

⑤ Paramétrer le cas échéant le temps accordé pour répondre à la question

Time limit
30 secs
5 secs
10 secs
20 secs
30 secs
60 secs
90 secs
120 secs

Adding images to questions makes your quiz more engaging! If you choose not to, we'll put one of our own in for you



⑥ Noter dans les cases les différentes réponses proposées et indiquer la bonne solution en cliquant sur le bouton rouge **Incorrect** pour qu'il vire au vert et indique **Correct**. Remarque : il est possible de cliquer sur plusieurs boutons pour que plusieurs réponses puissent être acceptées

⑦ Une barre placée au bas de l'écran permet de gérer la création des différentes questions et la navigation entre ces questions.



Deux boutons permettent d'avancer (**Next**) ou de reculer (**Prev**) dans les questions

Le bouton rouge **Delete question** permet de supprimer la question sur laquelle on est positionné

Le bouton blanc **Add question** permet d'ajouter une nouvelle question

Le bouton vert **Save & continue** permet de passer à la configuration du quiz, une fois toutes les questions et réponses formulées

⑧ Cliquer sur le bouton d'ajout de question pour en créer une deuxième. Entrer l'intitulé de cette nouvelle question et les différentes réponses qui seront proposées aux apprenants. Indiquer quelle est la bonne réponse à l'aide du bouton d'activation située sous cette dernière

Question 2

Que dirais-tu dans la situation suivante?

54

Image

Video (Experimental)

Points question

Time limit

30 secs

Drag and drop an image from your desktop here

or choose a file

Choisissez un fichier Auc...!si

Adding images to questions makes your quiz more engaging! If you choose not to, we'll put one of our own in for you

Remarque : le petit chiffre présent à côté des boutons indique le nombre de caractères que vous pouvez encore entrer pour la rédaction de la réponse. Ce nombre de caractères est limité à 60.



⑨ Pour cette seconde question, nous décidons d'ajouter une image. Pour cela il est possible, soit de faire un glisser-déposer en amenant à l'aide de la souris une image d'un dossier dans la zone grisée, soit de cliquer sur le bouton *Choisissez un fichier ...*

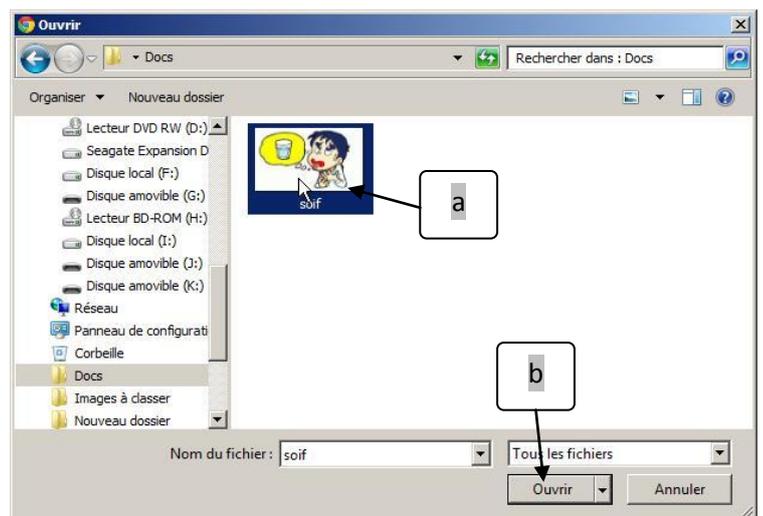
Drag and drop an image from your desktop here

or choose a file

Choisissez un fichier Auc...!si

Adding images to questions makes your quiz more engaging! If you choose not to, we'll put one of our own in for you

... Dans ce 2^{ème} cas, une fenêtre s'ouvre : il s'agit alors de naviguer dans l'arborescence de son ordinateur pour aller chercher l'image souhaitée. Cliquer dessus pour la sélectionner [a] puis valider son insertion par un clic sur le bouton *Ouvrir* [b]



⑩ Cliquer sur le bouton blanc *Add question* pour insérer une nouvelle question

+ Add question

Remarque : le site propose par défaut, d'insérer 4 réponses. Il est possible de réduire ce nombre en cliquant sur le bouton  situé à droite des propositions. L'on peut ainsi ne proposer que 3 réponses ou 2 si l'on souhaite réaliser des Quiz de type vrai ou faux.



Remarque : il est à tout moment possible de modifier le nom du quiz en cliquant sur le bouton *Edit* situé à droite de ce nom ...



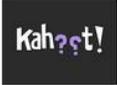
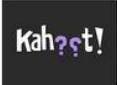
... une fenêtre s'ouvre permettant de modifier ce nom. Procéder au changement de nom et cliquer sur le bouton *Save*.

⑪ Une fois toutes les questions et toutes les réponses entrées, cliquer sur le bouton vert *Save & continue*



Quiz: Ein paar Ausdrücke ... 

Optional: Re-order questions by dragging and dropping them into place.

	1	Que dit-on à quelqu'un pour le saluer de bon matin?	30 Seconds	4 Choices
	2	Que dirais-tu dans la situation suivante?	30 Seconds	4 Choices
	3	Que signifie l'expression "Gute Nacht!"	30 Seconds	4 Choices
	4	Que dirais-tu dans la situation suivante?	30 Seconds	4 Choices

⑫ Un récapitulatif des questions apparaît. Il est possible de faire glisser les questions vers le haut ou vers le bas, en maintenant le clic gauche de la souris enfoncé, afin de les placer dans l'ordre souhaité (pour par exemple avoir des questions allant de la plus simple à la plus complexe comme dans le jeu *Qui veut gagner des millions ?*)

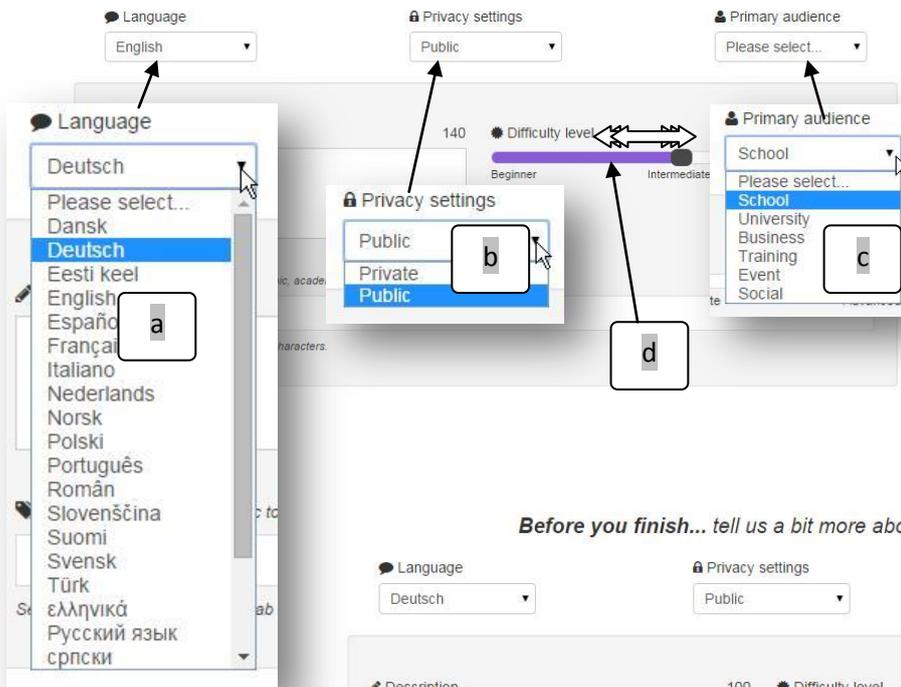


⑬ Le bouton *Edit questions* permet de revenir en arrière afin de procéder à d'éventuelles modifications au niveau des questions

⑭ Pour passer à l'étape suivante, cliquer à nouveau sur le bouton vert *Save & continue*

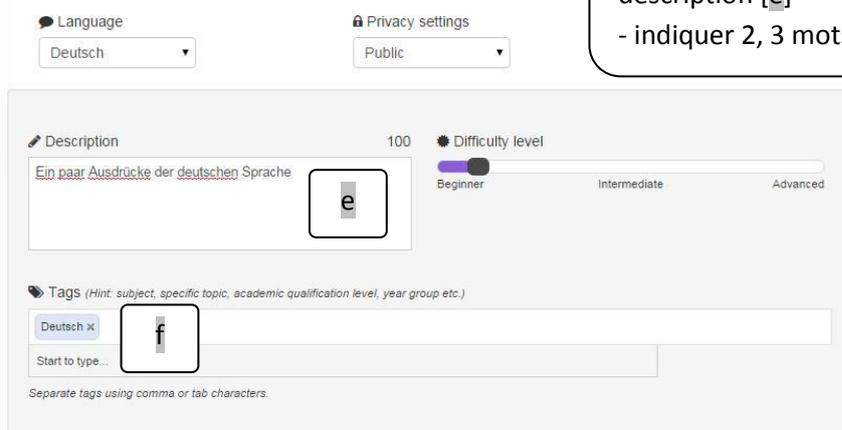


Before you finish... tell us a bit more about your quiz



- 15 Avant de terminer, il est possible d'apporter un certain nombre de renseignements supplémentaires :
- sélectionner une langue [a]
 - définir le statut public ou privé du test [b]
 - préciser la cible à laquelle le quiz s'adresse [c] **donnée obligatoire**
 - indiquer le degré de difficulté en déplaçant le curseur vers la gauche (niveau débutant) ou la droite (niveau confirmé) [d]
 - donner quelques éléments de description [e]
 - indiquer 2, 3 mots-clés [f]

Before you finish... tell us a bit more about

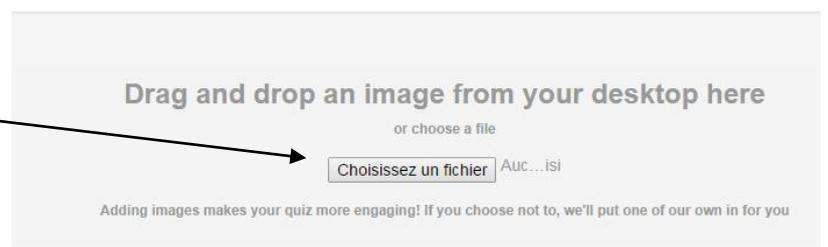


16 Cliquer à nouveau sur le bouton vert *Save & continue*



Optional: Give your quiz a cover image

17 Pour finir il est possible d'insérer une image qui servira de « couverture » au test. Procéder comme précédemment pour l'insertion de cette image (formats supportés : .jpeg, .jpg, .gif, .png)



18 Cliquer sur le bouton vert *Done* pour confirmer la création du quiz

19 Un message de confirmation vous indique que votre test est créé. Vous pouvez alors :

- jouer directement (*Play now*)
- prévisualiser le résultat (*Preview*)
- modifier à nouveau le quiz (*Edit*)



[View Kahoot page](#) or [make another one](#)

III. La fonction de prévisualisation

Elle est intéressante car elle nous permet de comprendre le fonctionnement de l'application



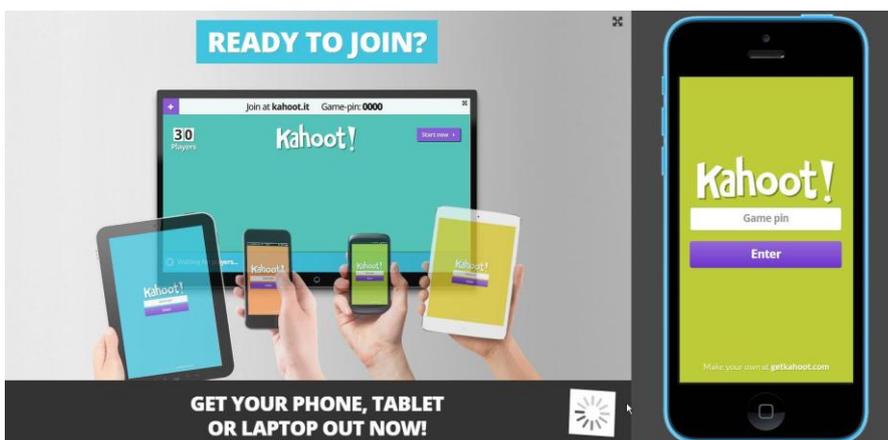
La partie de gauche montre ce que le professeur visualise sur son écran lorsqu'il utilise le quiz avec ses élèves. Il a la possibilité de :

- choisir de faire apparaître ou non le code d'accès à la partie tout au long du jeu [a]
- choisir de ne faire apparaître qu'en résumé les instructions pour rentrer dans le jeu [b] (pour ceux qui connaissent déjà les procédures)
- faire apparaître les questions dans le désordre (à désactiver dans le cas d'un quiz graduel dans la difficulté) [c]
- d'activer / désactiver le son de la musique pendant les temps de réflexion

La partie de droite montre ce que l'élève visualise sur son écran (d'ordinateur, de tablette, de téléphone)

① Lorsque le professeur est prêt à faire le quiz avec ses élèves, il clique sur le bouton *Launch*

Launch ▶



② L'application se met en route ...

Join at **kahoot.it** Game-pin: **46107**

0 Players

Kahoot!

Start now >

③ Un numéro est attribué à la partie. C'est ce numéro que les élèves devront taper sur leur écran en se connectant à l'interface de jeu du site, à l'adresse : <https://kahoot.it>



46107

Enter

④ Chaque élève va donc taper le numéro de la partie puis cliquer sur le bouton *Enter*

Waiting for players...

Game-pin: 46107

Play Now

Nickname

Join game

⑤ Afin de pouvoir accéder au jeu, chaque élève va de plus, devoir s'identifier en donnant son nom (pour que le professeur sache qui répond quoi). Une fois son identifiant tapé, il suffit à l'élève de cliquer sur le bouton *Join game*

Game-pin: 46107

Play Now

Henri

Join game

Join at **kahoot.it** Game-pin: **46107**

1 Players

Kahoot!

Start now >

Henri

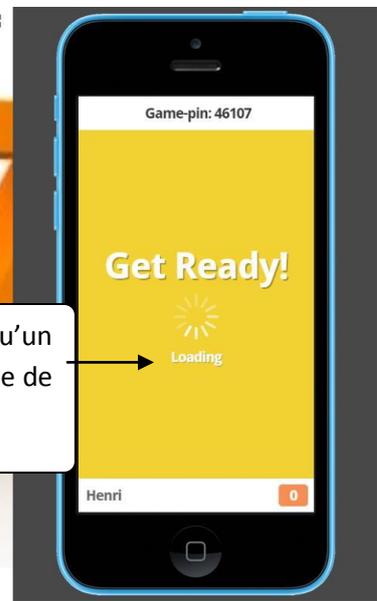
⑥ La liste des joueurs connectés et identifiés s'affiche instantanément sur la page du professeur qui peut ainsi vérifier que tout le monde est prêt à faire le quiz. Une fois qu'il s'en est assuré, il lui suffit de cliquer sur le bouton *Start now* pour lancer le quiz

Ein paar Ausdrücke ...



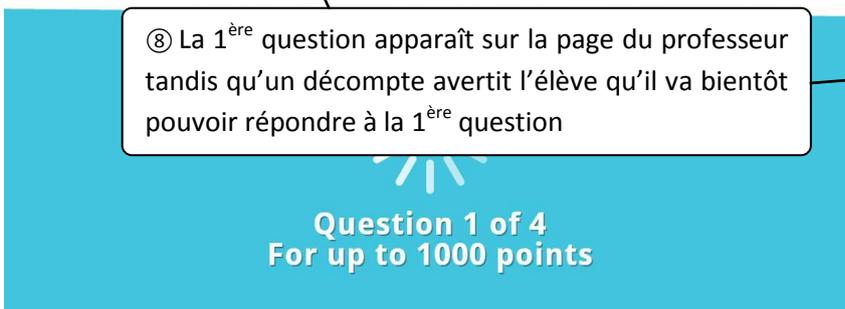
kahoot.it Game-pin: 46107

⑦ Le quiz se charge tandis qu'un message indique à chaque élève de se tenir prêt ...



Question 1
Que dit-on à quelqu'un pour le saluer de bon matin?

⑧ La 1^{ère} question apparaît sur la page du professeur tandis qu'un décompte avertit l'élève qu'il va bientôt pouvoir répondre à la 1^{ère} question

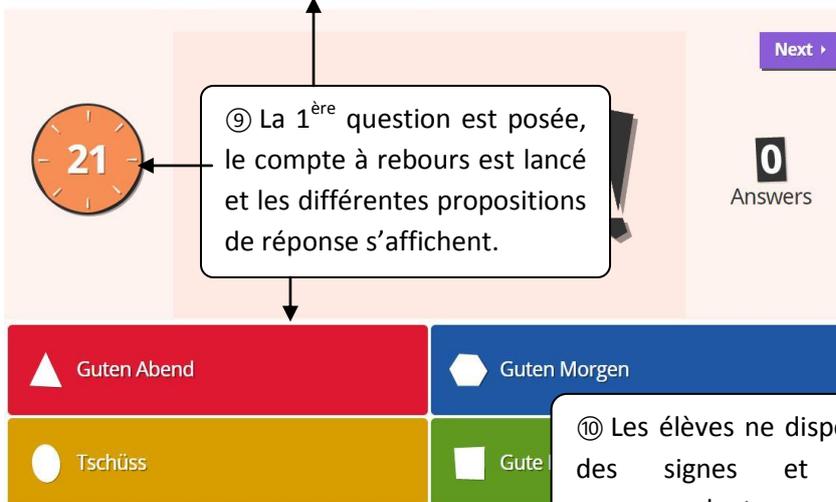


kahoot.it Game-pin: 46107



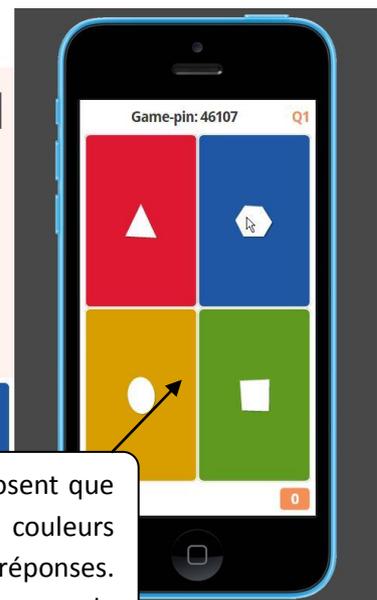
Q1 Que dit-on à quelqu'un pour le saluer de bon matin?

⑨ La 1^{ère} question est posée, le compte à rebours est lancé et les différentes propositions de réponse s'affichent.



kahoot.it Game-pin: 46107

⑩ Les élèves ne disposent que des signes et couleurs correspondant aux réponses. Ils doivent sélectionner la réponse de leur choix.



Q1 Que dit-on à quelqu'un pour le saluer de bon matin?

15

K

Next >

⑪ Dès que tous les élèves ont répondu ou sinon, au terme du délai imparti, la bonne réponse s'affiche et chaque élève sait immédiatement s'il a bien répondu ou pas ainsi que le nombre de points qu'il a remporté

▲ Guten Abend

⬠ Guten Morgen ✓

● Tschüss

■ Gute Nacht

kahoot.it Game-pin: 46107



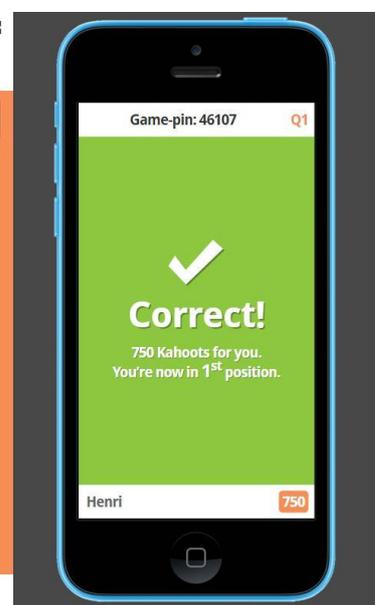
Scoreboard

Next > End quiz now

⑫ Le tableau des scores apparaît indiquant qui est en tête du quiz. Il suffit au professeur de cliquer sur le bouton Next pour passer à la question suivante.

Henri 750

kahoot.it Game-pin: 46107



Q2 Que dirais-tu dans la situation suivante?

26

Next >

0 Answers



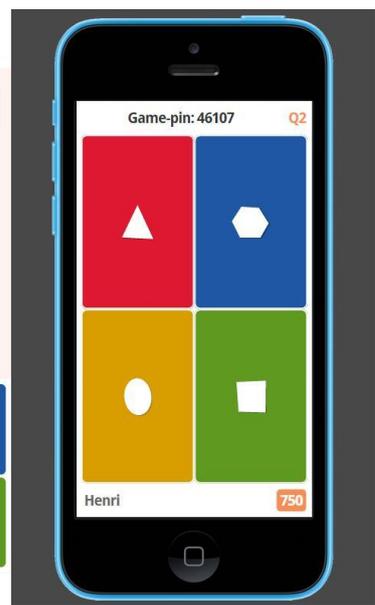
▲ Mir geht es gut

⬠ Ich habe Hunger

● Ich habe Durst

■ Ich bin müde

kahoot.it Game-pin: 46107



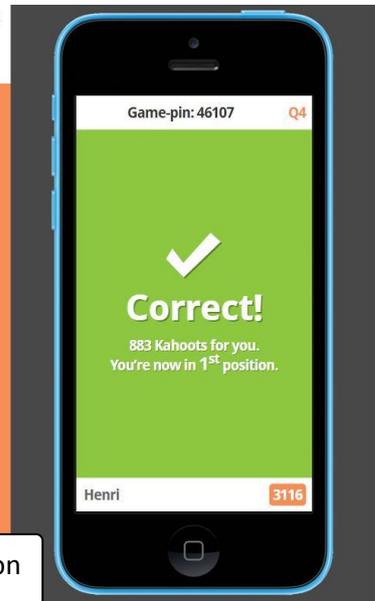
⑬ La question suivante apparaît.

And the winner is...

⑭ Au terme du jeu, le gagnant est proclamé.



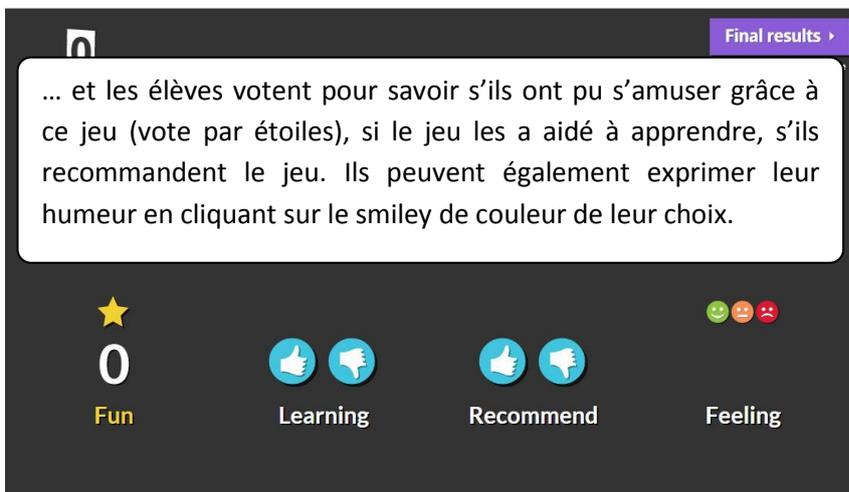
Henri
with **3116** kahoots!
✓ 4 correct
✗ 0 incorrect
Feedback & results >



⑮ Le professeur clique alors sur le bouton *Feedback & results ...*

kahoot.it Game-pin: 46107

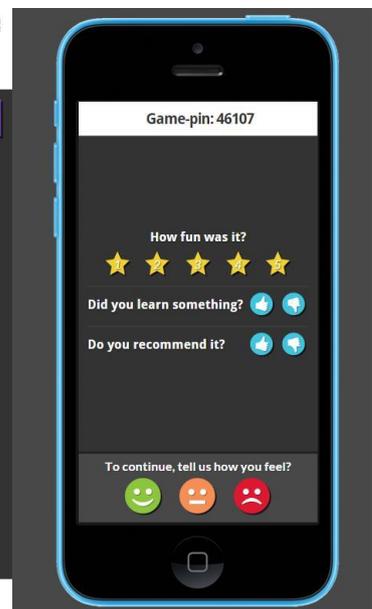
Rate this quiz!



Final results >

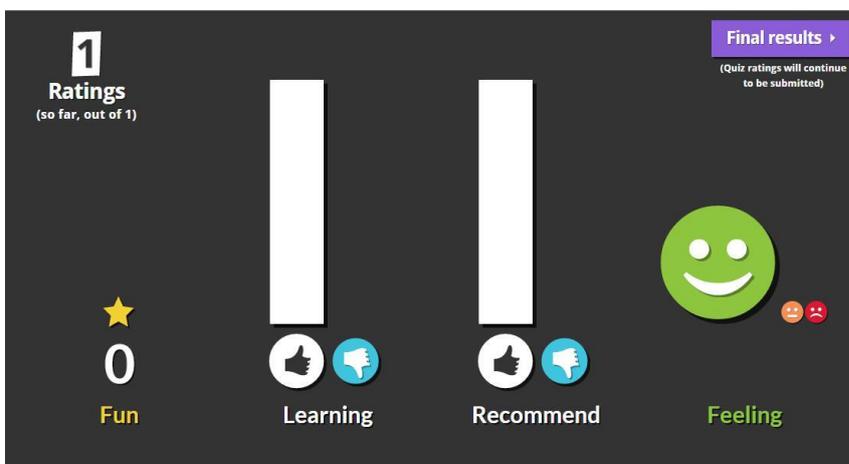
... et les élèves votent pour savoir s'ils ont pu s'amuser grâce à ce jeu (vote par étoiles), si le jeu les a aidé à apprendre, s'ils recommandent le jeu. Ils peuvent également exprimer leur humeur en cliquant sur le smiley de couleur de leur choix.

0 Fun Learning Recommend Feeling



kahoot.it Game-pin: 46107

Rate this quiz!

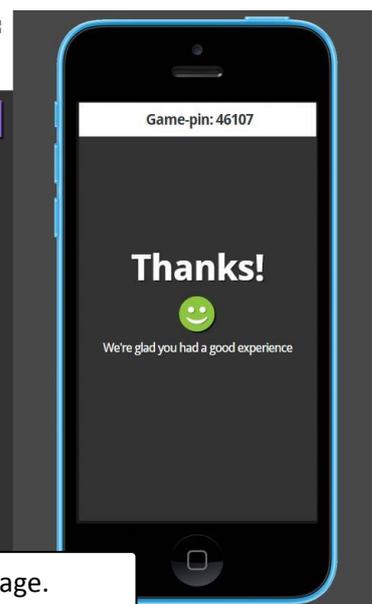


Final results >

1 Ratings (so far, out of 1)

0 Fun Learning Recommend Feeling

(Quiz ratings will continue to be submitted)



⑯ Le professeur récupère instantanément ces résultats sur sa page.

⑰ Il clique sur le bouton *Final results ...*

Final results >

Final scoreboard

... et obtient instantanément les résultats de tous ses élèves

Henri

3116

◀ Ratings

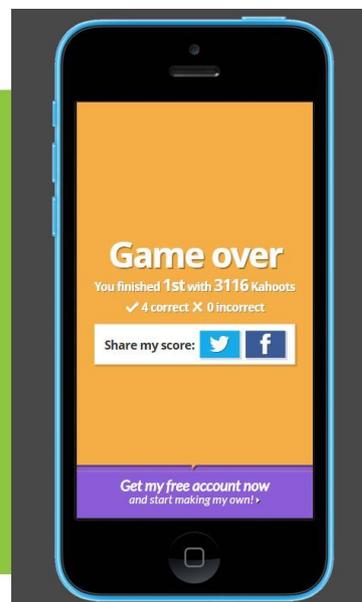
Download results

Favourite ★

Play again

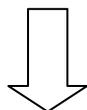
Play a different Kahoot!

More info at getkahoot.com



⑱ Un clic sur le bouton *Download results* lui permet de télécharger ces résultats dans un fichier de format tableur (.xls).

kahoot.it Game-pin: 46107



STUDENT	CORRECT ANSWERS	INCORRECT ANSWERS	SCORE	quelqu'un pour le saluer de bon	la situation suivante?	l'expression "Gute Nacht!"	la situation suivante?
Henri	3	1	3116	Guten Abend	Ich habe Durst	Bonne nuit!	Tut mir Leid!

⑲ L'enseignant aura la possibilité de retravailler plus tard sur ces résultats, afin de réfléchir aux activités différenciées à mettre en place pour que chaque élève puisse atteindre un degré de performance plus élevé par rapport à tel ou tel élément testé.

IV. Les modules discussion et sondage

Les modules discussion (*Discussion*) et sondage (*Survey*) permettent de questionner l'ensemble des apprenants afin par exemple d'obtenir de leur part un positionnement ou un avis sur un sujet donné. Le module discussion ne permet de ne poser qu'une seule question tandis que le module sondage permet de poser plusieurs questions. Il n'y a pas, pour ces modules, d'attribution de points mais seulement une collecte d'information. Seul le professeur a accès aux réponses des élèves. Ces dernières restent donc anonymes pour les apprenants autres que leurs auteurs.

Create new Kahoot!

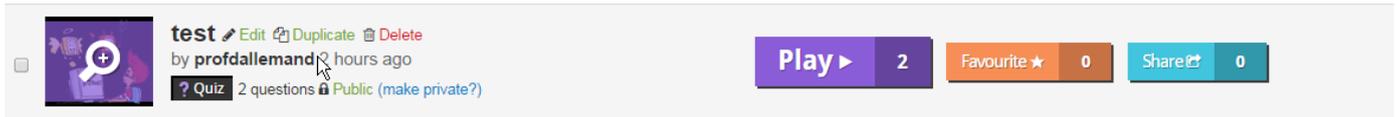


V. La gestion de ses réalisations

Il est possible de modifier ses quiz, de changer leur statut (public / privé), de supprimer ses sondages et discussions, ... pour cela il suffit de procéder comme suit :



① Dans le bandeau supérieur, cliquer sur *Me*



The screenshot shows a quiz interface. On the left, there is a small icon of a group of people. Next to it, the word "test" is displayed in bold, followed by "Edit", "Duplicate", and "Delete" icons. Below this, it says "by profdallemand" and "hours ago". Further down, there is a "Quiz" icon, "2 questions", and "Public (make private?)". On the right side, there are three buttons: a purple "Play" button with a right-pointing triangle and the number "2", an orange "Favourite" button with a star icon and the number "0", and a teal "Share" button with a share icon and the number "0".

- ② Au survol d'un élément référencé (Quiz, discussion ou sondage), différentes options s'affichent :
- *Edit* permet d'accéder à l'interface de conception du quiz, afin de le modifier (corrections, ajout / suppression de questions, modification des paramètres ...)
 - *Duplicate* permet d'en créer une copie
 - *Delete* permet de supprimer le quiz
 - *Make private* permet de rendre le quiz privé

Ci-joint à ce tutoriel, une présentation pour indiquer aux élèves comment procéder pour jouer ...