

Fiche d'usage d'une pratique numérique

Pour et par les élèves : une utilisation de l'application Kahoot en classe de langue vivante. Une enseignante raconte...

Elisabeth Jendraszczak, enseignante en anglais
LEGTA de Vendôme (41) – elisabeth.jendraszczak@educagri.fr

Septembre 2019

ORIGINE DE CETTE PRATIQUE NUMÉRIQUE ET COLLABORATIONS DANS L'ÉTABLISSEMENT

Depuis le début de ma carrière, j'ai toujours beaucoup réfléchi à mes pratiques pédagogiques. En effet, les élèves changent et il faut sans cesse se renouveler pour susciter leur intérêt ou tenter de les faire s'impliquer davantage en classe.

Dans l'établissement, l'enseignante TIM organise depuis plusieurs années des ateliers de présentation d'outils numériques ou d'activités innovantes (ateliers pluridisciplinaires d'échange de pratiques) auxquels peuvent participer tous ceux qui le souhaitent. C'est lors de l'un de ces ateliers que j'ai découvert l'application [Kahoot](#) (application en ligne permettant de générer des QCM interactifs). Je l'ai d'abord utilisée de façon classique sous forme d'un simple QCM réalisé par mes soins sur un thème donné, mais à la rentrée 2018, j'ai décidé de faire réaliser les QCM par les élèves pour le reste de la classe. J'ai tenté l'expérience avec une classe de 1^{ère} bac pro GMNF (Gestion des Milieux Naturels et de la Faune).

DÉROULEMENT DE LA SÉANCE D'UTILISATION CHOISIE

L'une des difficultés des élèves dans les filières techniques et professionnelles est l'apprentissage du vocabulaire en langue étrangère. J'essaie donc, dans ces classes tout particulièrement, de favoriser les activités ludiques, permettant l'utilisation du lexique en contexte.

La séance, qui a duré 3 heures, a été réalisée fin septembre, à la fin d'une séquence particulièrement dense sur le plan lexical.

La classe comptait 24 élèves que j'ai réparti en 8 groupes de 3 élèves. J'ai veillé à ce que chaque groupe soit constitué d'au moins un élève à l'aise en anglais tout en leur laissant une certaine liberté de compléter les groupes par affinité.

Les vingt premières minutes sont consacrées à la création des 8 profils (un par groupe) sur [Kahoot](#), avec le choix collectif d'un identifiant et d'un mot de passe. Il est important à ce stade que tous les élèves notent l'identifiant et le mot de passe en cas d'absence de l'un d'entre eux à la séance suivante.

Puis, chaque groupe choisi 10 mots parmi ceux vus en classe lors des cours précédents. Pour chacun des 10 mots, les groupes ont pour tâche de concevoir une définition juste et sans ambiguïté dans un anglais "compréhensible par un anglophone bienveillant". Cette définition doit être suffisamment claire pour que les autres élèves puissent deviner le mot choisi sans difficulté. L'application [Kahoot](#) impose un nombre limité de caractères pour chaque définition (entre 15 et 22 mots environ). L'une des difficultés pour les élèves est donc d'être à la fois précis et concis.

Puis, pour chaque définition élaborée, les groupes doivent proposer un choix de 3 ou 4 mots, un seul correspondant à la définition.

Exemple 1 : si on décide de faire deviner «sphagnum moss» (la sphaigne), la définition proposée ne peut pas être «you can find this plant in wetlands» (on trouve cette plante dans les zones humides) car c'est beaucoup trop imprécis. Par contre, on peut dire «this wetland plant is like a sponge» (cette plante de zones humides est comme une éponge).

Exemple 2 : la définition «this red mammal lives in forests» (ce mammifère roux vit en forêt), peut être ambiguë si on propose les mots «squirrel» (écureuil) et «fox» (renard) car la description peut s'appliquer à la fois au renard et à l'écureuil. Si c'est « renard» que l'on veut faire deviner, il vaut mieux écrire par exemple : «this red mammal eats rodents and lives in forests» (ce mammifère roux mange des rongeurs et vit en forêt).

Chaque groupe entre ensuite en phase de rédaction. Les élèves ont droit à tous leurs documents. Certains choisissent la saisie directe à l'ordinateur, d'autres préparent sur papier et saisissent leurs questions ensuite. Il est également possible pour le groupe de terminer la saisie de son questionnaire à l'issue du cours si le travail en classe n'a pas été terminé à temps.

Je passe de groupe en groupe durant cette phase de rédaction pour aider, corriger un peu et/ou réexpliquer, mais je suis finalement assez peu sollicitée, sauf lorsque l'échéance des 2h arrive à son terme, car les élèves sont contents de pouvoir se débrouiller seuls.

La séance suivante se fait en demi-classe, c'est-à-dire que 2x4 groupes de 3 élèves vont proposer leurs QCM aux autres élèves. Chaque groupe va donc présenter un [Kahoot](#) et jouer sur 3 autres [Kahoot](#). Comme nous ne sommes plus en salle informatique mais dans une salle de classe normale, les élèves vont jouer, par équipe, en utilisant leurs smartphones (nous avons le wifi dans tout l'établissement). Il faut un smartphone par groupe de 3. On aurait très bien pu utiliser des tablettes à la place des smartphones.

Les élèves qui présentent leurs QCM se mettent au poste enseignant et projettent leurs définitions ainsi que les choix possibles. Une contrainte de cette séance qui fait perdre un peu de temps est qu'il faut changer de profil de groupe 4 fois dans l'heure, chaque QCM Kahoot étant enregistré sous le profil de son concepteur. Pour les élèves qui jouent, l'application donne les résultats de chaque question avec un taux des bonnes réponses et un podium. Il règne donc dans la salle une chaude ambiance d'émulation, qui peut être un peu bruyante.

Cette séance est pour moi l'occasion d'évaluer les élèves. J'évalue l'expression (intelligibilité des définitions) et la compréhension (résultats aux différents quizz) et je distribue aussi des points de bonus/malus selon l'attitude, le sérieux et la coopération dans chaque groupe.

CONDITIONS DE MISE EN OEUVRE	
Type de public	Tout public : formation initiale, par apprentissage ou continue !
Niveau/classe/discipline	24 élèves de 1ère bac pro Gestion des milieux naturels et de la faune (GMNF) - classe entière – Anglais
Objectif(s) pédagogiques de la séance	<p>Travail sur l'expression et la compréhension écrite:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Etre capable de comprendre et de réutiliser le vocabulaire vu en classe - Faire des choix pour construire des définitions compréhensibles <p>Apprendre à faire un usage responsable des outils numériques (utiliser le smartphone pour travailler)</p> <p>Travail coopératif (travailler et réfléchir en équipe, s'entraider)</p>
Temps de prise en main de l'outil numérique	<p><u>Par l'enseignante</u> : en amont de la séance, une collègue m'a montré en salle des profs l'an dernier comment fonctionnait l'application. C'est facile et très intuitif. Il faut également compter un temps assez rapide pour en montrer le fonctionnement aux élèves.</p> <p><u>Par les apprenants</u> : très facile (juste un profil à créer) + téléchargement de l'application sur smartphone AVANT le cours (gain de temps)</p>
Temps de préparation par le formateur/enseignant	Peu de temps mais beaucoup de réflexion sur la mise en œuvre, difficile à quantifier
Durée d'utilisation par les apprenants	J'utilise le Kahoot 1 ou 2 fois par an environ (souhait de diversifier et ne pas lasser). Une séance de ce type où les élèves élaborent eux-mêmes les Kahoot s'étale sur 3 ou 4 heures.
Supports complémentaires	<p>Travail en amont lors des 3 ou 4 séances précédentes (3 ou 4 heures) pour découvrir, travailler et commencer à fixer le lexique :</p> <ul style="list-style-type: none"> -fiches représentant différents milieux, utilisées en brainstorming (1 à 2 heures) - jeu de cartes créé par mes soins : jeu d'association d'une image de plante ou d'animal avec un texte court et simple (1h) - des exercices lacunaires avec des mots manquants pour s'exercer (1h)
Assistance	/

BILAN ET SUGGESTIONS

Par rapport à l'outil numérique

Atouts	<p>Smartphones et tablettes très pratiques (matériel nomade et wifi, pour suppléer à la sur-occupation des salles infos et aux éventuels problèmes de réseau si les élèves ont des connexions illimitées)</p> <p>La saisie dans Kahoot est facilitée sur ordinateur fixe</p>
Limites	<p>Attention à ne pas "sur-utiliser" l'application pour garder l'effet motivant</p> <p>C'est plus compliqué s'il n'y a pas de wifi ou suffisamment d'élèves équipés en forfaits illimités 4G (il en faut au moins un par groupe).</p> <p>Seul l'ordi du prof est relié au vidéoprojecteur dans la salle (perte de temps à chaque changement de groupe)</p> <p>Cette activité peut être bruyante car les élèves se prennent facilement au jeu</p>
Difficultés éventuelles	<p>Cette activité demande un minimum d'équipement : ordinateur avec accès internet + vidéo projecteur et smartphones ou tablettes que l'on utilise en wifi ou en connexion illimitée.</p> <p>Il peut y avoir des lenteurs lorsque beaucoup de monde est sur internet en même temps, ainsi qu'une tentation pour les élèves d'aller voir d'autres sites (ce que l'on repère très facilement !)</p>
Suggestions d'amélioration	Globalement cela a bien fonctionné donc pas de changement.

Par rapport au contexte d'utilisation et à la démarche

Contenus abordés	<p>Expression et compréhension écrite</p> <p>Apprentissage du vocabulaire</p> <p>Travail coopératif</p> <p>Evaluation</p>
Atouts	<p>Cela permet de varier les supports et la pédagogie (tous les élèves sont actifs, plus investis dans la séance)</p> <p>Le travail coopératif entre pairs offre une autre façon de comprendre et favorise la médiation (explication par les plus forts...)</p>
Limites/écarts	<p>La séance s'est globalement passée comme prévu.</p> <p>Au démarrage, j'ai peu de demandes d'aide mais à mesure que la séance avance, les demandes se font plus nombreuses et sont donc plus difficiles à gérer.</p>
Difficultés éventuelles	Certains groupes sont plus rapides que d'autres (pour ceux qui ont terminé plus vite, leur proposer de perfectionner leurs définitions ou prévoir une autre

	<p>occupation, puisque dans ce cas précis, on ne peut pas leur demander d'aller aider les autres !)</p> <p>Je n'ai pas été confrontée au problème, mais il aurait pu y avoir des problèmes sur le réseau. Nous aurions alors été amenés à décaler la séance de jeu, ce qui n'aurait pas été très grave.</p> <p>Il est préférable d'avoir une salle bien insonorisée ou de prévenir les collègues car quand les élèves jouent, ils peuvent être assez bruyants.</p>
Suggestions d'amélioration	<p>Il faut bien veiller à l'homogénéité des groupes (surtout en cas d'évaluation) et ce n'est pas toujours très facile en début d'année quand on ne connaît pas bien les élèves. L'intervention de l'enseignante est nécessaire pour qu'il y ait un équilibre entre les meilleurs et les plus faibles tout en préservant les affinités et en limitant les « rapports de force ». Ainsi, chacun osera s'exprimer dans la préparation et chaque groupe pourra participer dans de bonnes conditions.</p>
n quoi l'utilisation de cet outil numérique a apporté une plus-value ?	<p>Séance très rythmée, implication des élèves très intéressante, séance ludique et très dynamique.</p> <p>Cela m'a permis de varier les activités proposées et de donner la possibilité aux élèves de sortir de leur posture traditionnelle : ils peuvent se déplacer, ils testent les autres et prennent un peu le rôle de l'enseignant.</p> <p>Le même type d'exercice peut se faire sans Kahoot : Kahoot apporte une dimension différente et plus ludique (les élèves ne s'aperçoivent pas qu'ils travaillent et donc travaillent mieux). La motivation est "augmentée". Ils sont plus impliqués</p>
Envisagez-vous de réutiliser cet outil numérique ? Comment ? Avec quel public ?	<p>Oui, soit sur le même type de séquence, soit avec mes propres quizz, soit comme projet de fin de séquence après un travail en classe coopérative ou en classe mutuelle. Cet outil peut s'utiliser avec n'importe quel public. Une fois que l'on maîtrise l'outil, c'est très facile à mettre en place.</p>
Autres choses à ajouter ...	<p>Activité hyper transférable (ex. événements en histoire, formules en maths, vocabulaire scientifique...)</p>

LA DIFFUSION DE CETTE PRATIQUE DANS L'ÉTABLISSEMENT

J'ai présenté cette activité à mes collègues lors de l'atelier organisé en janvier 2019 par l'enseignante TIM.

Pour 2019/2020, 3 enseignantes (biologie, TIM, documentaliste) et moi-même avons un projet de classe mutuelle décloisonnée en seconde générale en lien avec l'outil numérique (en mélangeant nos deux classes de seconde et en faisant intervenir plusieurs disciplines) ainsi que des mini-projets avec la biologie ou l'histoire-géographie dans le cadre de la section européenne en STAV.