



# RÉACTIVATION DES CONNAISSANCES

en début de séance avec un outil  
interactif.

1 

35 



1 salle de cours



Vidéoprojecteur, smartphones, internet



## OBJECTIFS



## DISCIPLINAIRES

Réactiver les connaissances des étudiant·e·s.

Faire résoudre, de façon ludique, des petits exercices.

Automatiser les connaissances indispensables à la poursuite d'études.



## TRANSVERSAUX

Augmenter la motivation des étudiant·e·s.

Rendre les étudiant·e·s plus attentif·ive·s et investi·e·s.





## COURS

15 MIN



Au début du cours, l'enseignant·e fait réviser des notions du cours précédent à ses étudiant·e·s à l'aide d'une plateforme interactive comme [Wooclap](#) ou [Kahoot](#).



## COURS



Les étudiant·e·s se connectent sur la plateforme interactive avec leur smartphone.



L'enseignant·e, depuis cette même plateforme, lance une session de questions.\*



Chaque étudiant·e répond aux questions via son smartphone.



A la fin de chaque question, les statistiques de réussite et les solutions sont projetées au tableau + discussions.

\* Certains outils interactifs proposent le suivi individuel des réponses, ce qui permet de suivre le niveau de chaque étudiant·e.



## LES +

Les étudiant·e·s se sentent impliqué·e·s dans le cours.

Bonne motivation.

Un bon moyen pour suivre le niveau individuel de chacun.

Feedback immédiat.

## LES -

Activité qui peut être bruyante à cause des discussions et échanges entre étudiant·e·s après chaque question.



# RÉACTIVATION DES CONNAISSANCES

Tous niveaux

15MIN



35



1 salle de cours



Vidéoprojecteur,  
smartphones



## OBJECTIFS

## DISCIPLINAIRES

Réactiver les connaissances des étudiant·e·s.  
Faire résoudre de façon ludique des petits exercices.

## TRANSVERSAUX

Augmenter la motivation des étudiant·e·s et les rendre plus attentif·ive·s.

## COURS

15 MIN



L'enseignant·e fait réviser des notions du cours précédent à ses étudiant·e·s à l'aide d'une plateforme interactive comme [Wooclap](#) ou [Kahoot](#).



Connexion des étudiant·e·s sur la plateforme interactive.



L'enseignant·e lance une série de questions et les étudiant·e·s répondent via leurs smartphones.



A la fin de chaque question, les statistiques de réussite et les solutions sont projetées au tableau.

