

KAHOOT VOCABULARY QUIZ



KAHOOT VOCABULARY QUIZ

NIVEAU SCOLAIRE

2^e année à 5^e année du primaire

TYPE D'ACTIVITÉ

Apprentissage du vocabulaire des mouvements en anglais langue seconde à travers un jeu de vitesse informatique

DURÉE

15 minutes

LIEU

en classe d'informatique

MATIÈRES ABORDÉES

Technologies
Anglais langue seconde

OBJECTIFS

Les mouvements nécessaires à la réalisation du Défi des ancêtres sont nombreux. Avant de pouvoir les exécuter parfaitement, il faut savoir les nommer! Cette activité développera la capacité du jeune à nommer les divers mouvements de base tels que sauter, courir, grimper, atterrir, etc. en langue seconde, à travers un questionnaire informatisé Kahoot!.

MATÉRIELS

- > Ordinateur ou tablette pour chaque étudiant, connecté à l'Internet
- > Tableau TBI ou autre type d'écran pour l'enseignant, également connecté à l'Internet

KAHOOT VOCABULARY QUIZ

DÉROULEMENT

- > L'enseignant présente la vidéo du Défi des ancêtres (disponible sur le site <https://www.defidesancetres.com/>) et leur annonce (pour ceux qui ne le savaient pas déjà), qu'ils pourront eux-aussi participer à ce même défi bientôt.
- > L'enseignant explique que dans le cadre du Défi des ancêtres, les jeunes devront utiliser tout leur corps et réaliser plusieurs mouvements. Aujourd'hui, les jeunes vont apprendre à nommer ces parties du corps et ces mouvements dans une langue seconde.
- > L'enseignant ouvre le lien de l'activité Kahoot! sur son TBI en appuyant ici. Il est aussi possible de se rendre sur www.kahoot.com, puis de faire une recherche pour le mot-clé "Défi des ancêtres". L'utilisation de Kahoot! est gratuite, il n'est donc pas nécessaire d'opter pour la version payante. L'enseignant devra cependant obligatoirement se créer un compte.
- > Il est important que l'enseignant fasse afficher son écran sur le TBI ou sur un écran, visible aux étudiants. C'est sur cet écran que les questions du questionnaire apparaîtront.
- > Les étudiants utilisent leur ordinateur ou tablette pour se rendre sur www.kahoot.it, entrent le code de l'activité, ainsi que leur nom.
- > L'enseignant explique le fonctionnement du questionnaire:
 - Les étudiants verront brièvement la question à l'écran du professeur
 - Les étudiants verront ensuite les choix de réponse, toujours à l'écran du professeur
 - Les étudiants auront alors 20 secondes pour appuyer sur la bonne réponse, sur leur propre appareil
 - Les étudiants répondent au questionnaire interactif une question à la fois, le plus rapidement possible. Les erreurs sont totalement acceptables.
- > Lorsque les réponses ont été données, l'enseignant discute de la réponse, fournit des explications et du contexte à sa guise. Nous recommandons particulièrement une discussion sur l'importance de la participation et de l'effort aux questions 10 et 11, qui portent justement sur les termes "Compétitionner" et "Participer".

KAHOOT VOCABULARY QUIZ

VARIATIONS

- > **1^{er} cycle primaire** : Fournir une liste des traductions à étudier avant de réaliser l'activité.
- > **2^e et 3^e cycles du primaire** : Réaliser toutes les discussions exclusivement en anglais.