

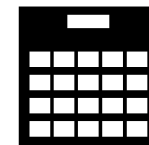


# RÉACTIVATION DES CONNAISSANCES

en début de séance avec un outil  
interactif

1 

35 



1 salle de cours



Vidéoprojecteur, smartphones (étudiants), internet



# RÉACTIVATION DES CONNAISSANCES Tous niveaux



## OBJECTIFS

### 【 $\sqrt{\pi}$ 】 DISCIPLINAIRE

Réactiver les connaissances des étudiants.

Faire résoudre de façon ludique des petits exercices.

Automatiser les connaissances indispensables à la poursuite d'études.

### 【 】 TRANSVERSAL

Augmenter la motivation des étudiants.

Rendre les étudiants plus attentifs et investis.



# RÉACTIVATION DES CONNAISSANCES Tous niveaux

🚩 COURS

15 MIN



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



# RÉACTIVATION DES CONNAISSANCES Tous niveaux

## 🚩 COURS



Les étudiants se connectent sur la plateforme interactive avec leur smartphone.



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



Chaque étudiant 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.



# RÉACTIVATION DES CONNAISSANCES Tous niveaux

## LES +

Les étudiants se sentent impliqués 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 étudiants après chaque question.

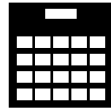


# RÉACTIVATION DES CONNAISSANCES Tous niveaux

15 MIN



35



1 salle de cours



Vidéoprojecteur, smartphones



## OBJECTIFS



## DISCIPLINAIRE

Réactiver les connaissances des étudiants.  
Faire résoudre de façon ludique des petits exercices.



## TRANSVERSAL

Augmenter la motivation des étudiants et les rendre plus attentifs.

## COURS

15 MIN



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



Connexion des étudiants sur la plateforme interactive.



L'enseignant lance une série de questions et les étudiants répondent via leurs smartphones.



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

