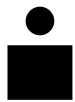


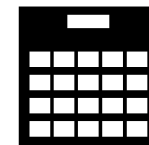


RÉACTIVATION DES CONNAISSANCES

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

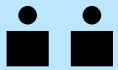


Au début du cours, l'enseignant fait réviser des notions du cours précédent à ses étudiants à l'aide d'une plateforme interactive comme [Wooclap](#) ou [Kahoot](#).



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.

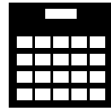


RÉACTIVATION DES CONNAISSANCES Tous niveaux

15 MIN



35



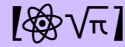
1 salle de cours



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.

