

ATELIER F

La gamification pour augmenter le taux de motivation dans un cours à distance (Kahoot)

Sonia SAHLI



ISET Kairouan - Tunisie

20 MAI 2021

Confinement , EAD et démotivation

La démotivation
des étudiants

Le sentiment
d'abandon

La participation
à distance



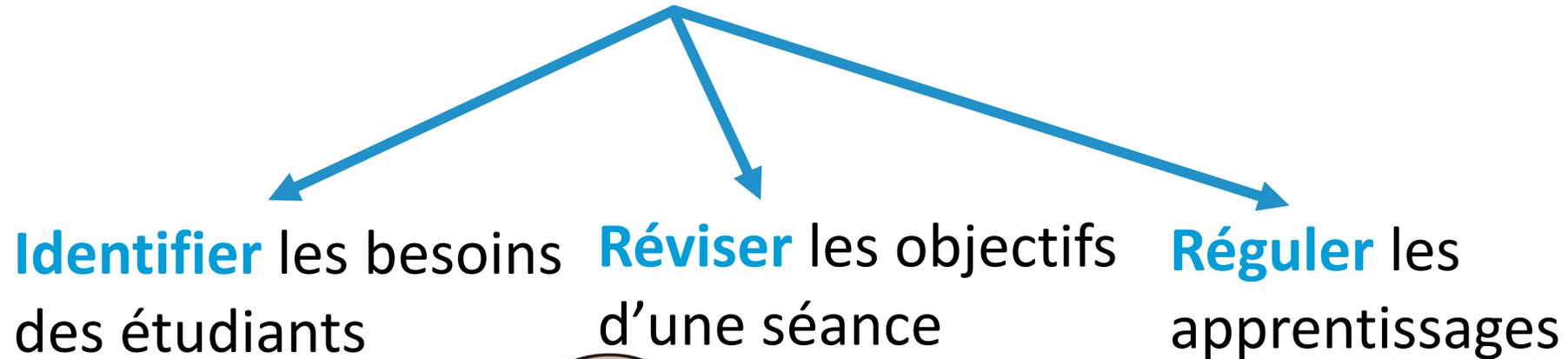
La Timidité

La communication
au cours des
séances synchrones



Evaluation Formative

Un élément important dans le cycle d'apprentissage



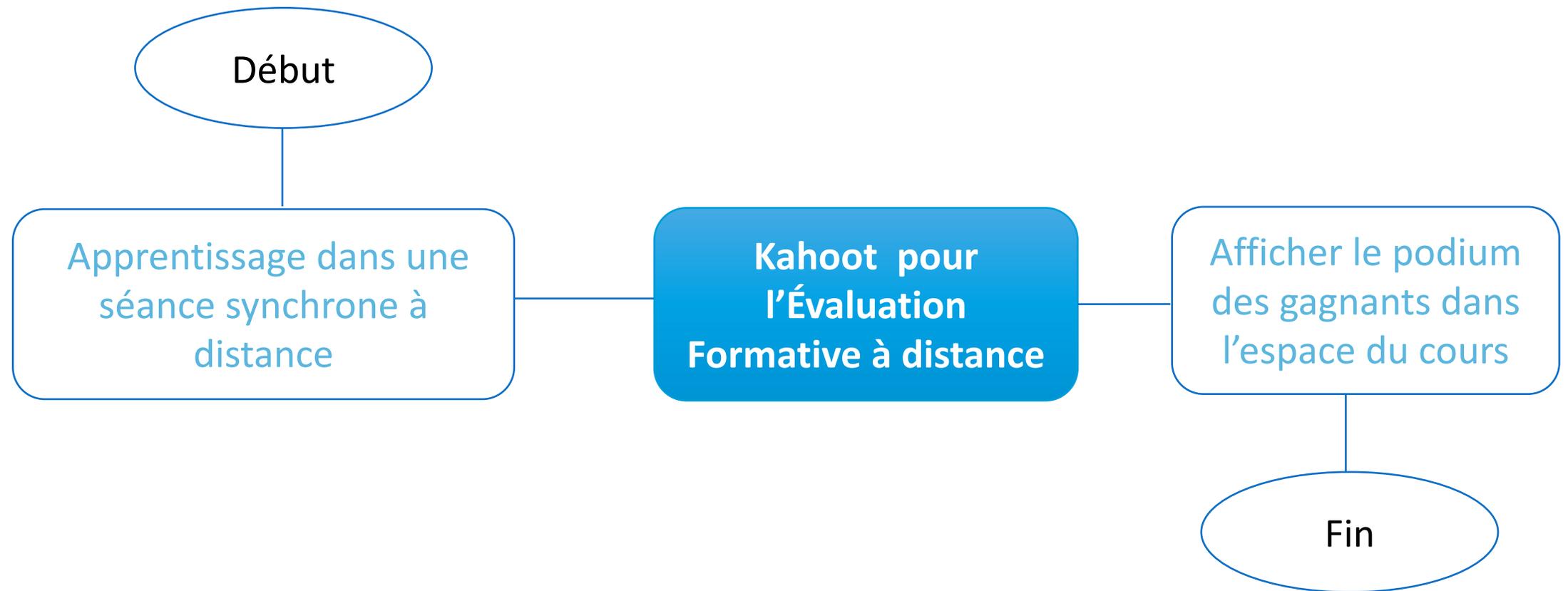
Mais , à distance !
Comment ?



La gamification



Méthode proposé

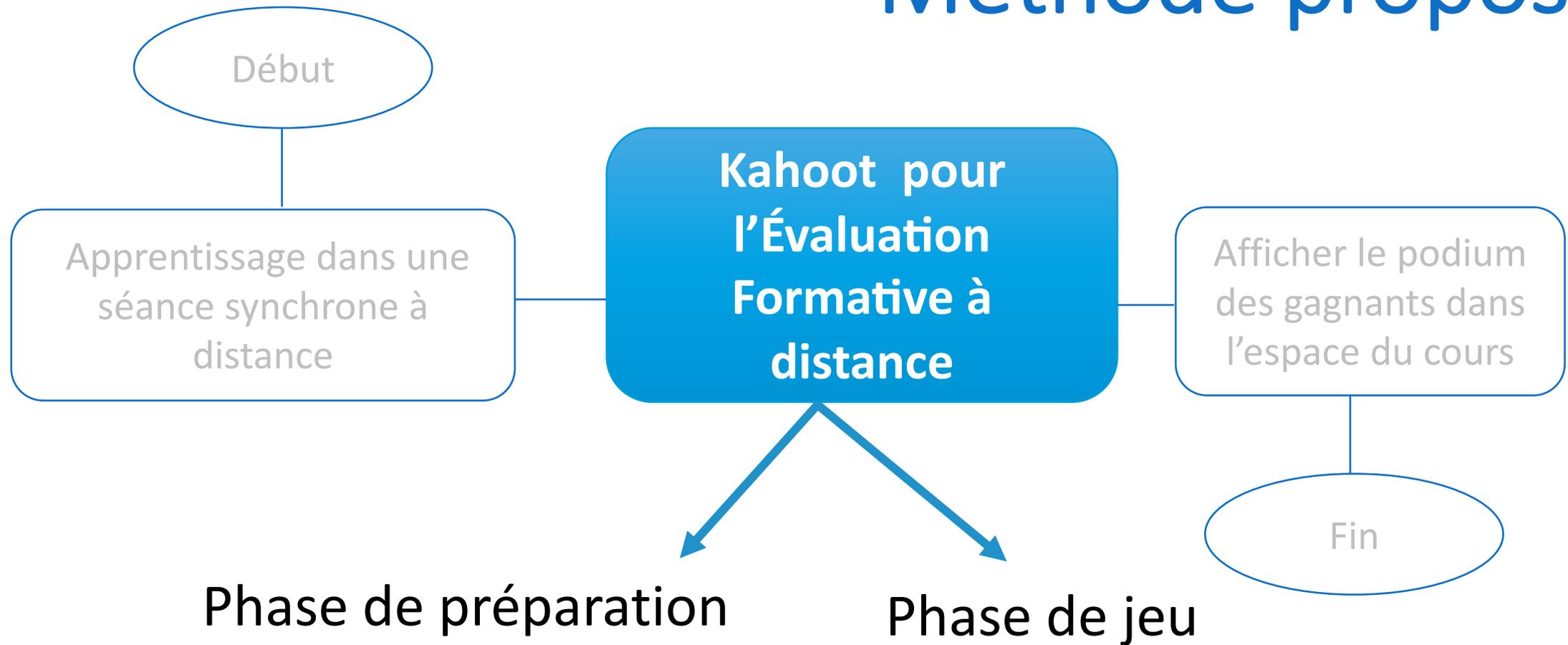


Cadre du travail

- **Cible** : Etudiants du 1^{ère} année Licence En informatique
- **Cours** : Atelier Programmation C
- **Environnement** à distance
- **Mode** : Sychrone



Méthode proposé



A large, dark blue ink splatter or blotch is centered on a white background. The splatter has irregular, feathered edges and contains several smaller, lighter blue spots and streaks, giving it a textured, artistic appearance. The text is overlaid on the central part of this splatter.

Phase de préparation

Etape 1

Phase de préparation

- Il suffit de taper <https://kahoot.com> ou <https://create.kahoot.it>
- Se connecter ou s'inscrire
- Entrer le nom de QUIZ et ses propriétés
- Taper les questions et cochez la bonne réponse
- PREVIEW : voir les corrections
- Tester en tant que joueur



Browser tabs: Kahoot! Creator, Boîte de réception (3) - sonia.sahli@gmail.co..., report-2021-05-20T1352@RED21-Ateliers-c..., (3) Atelier (F) : 13h30 à 14h40 : Gamification...

URL: create.kahoot.it

Kahoot!

Atelier F FIED **Settings** Saving Preview Exit Done

1 Quiz

Cette image montre

30

2 True or false

p=(struct cellule*)...

10

3 Quiz

Une cellule d'une lis...

20

Add question

Import spreadsheet

Question

Une cellule d'une liste chaînée simple est défini par le code suivant



Add media

Drag and drop image from your computer

```
struct cellule
{ int val;
  struct suiv;
};
```

```
struct cellule
{ int val;
  struct cellule suiv;
};
```

Add answer 3 (optional)

Add answer 4 (optional)

Image library

Upload image

Question type

Quiz

Time limit

20 seconds

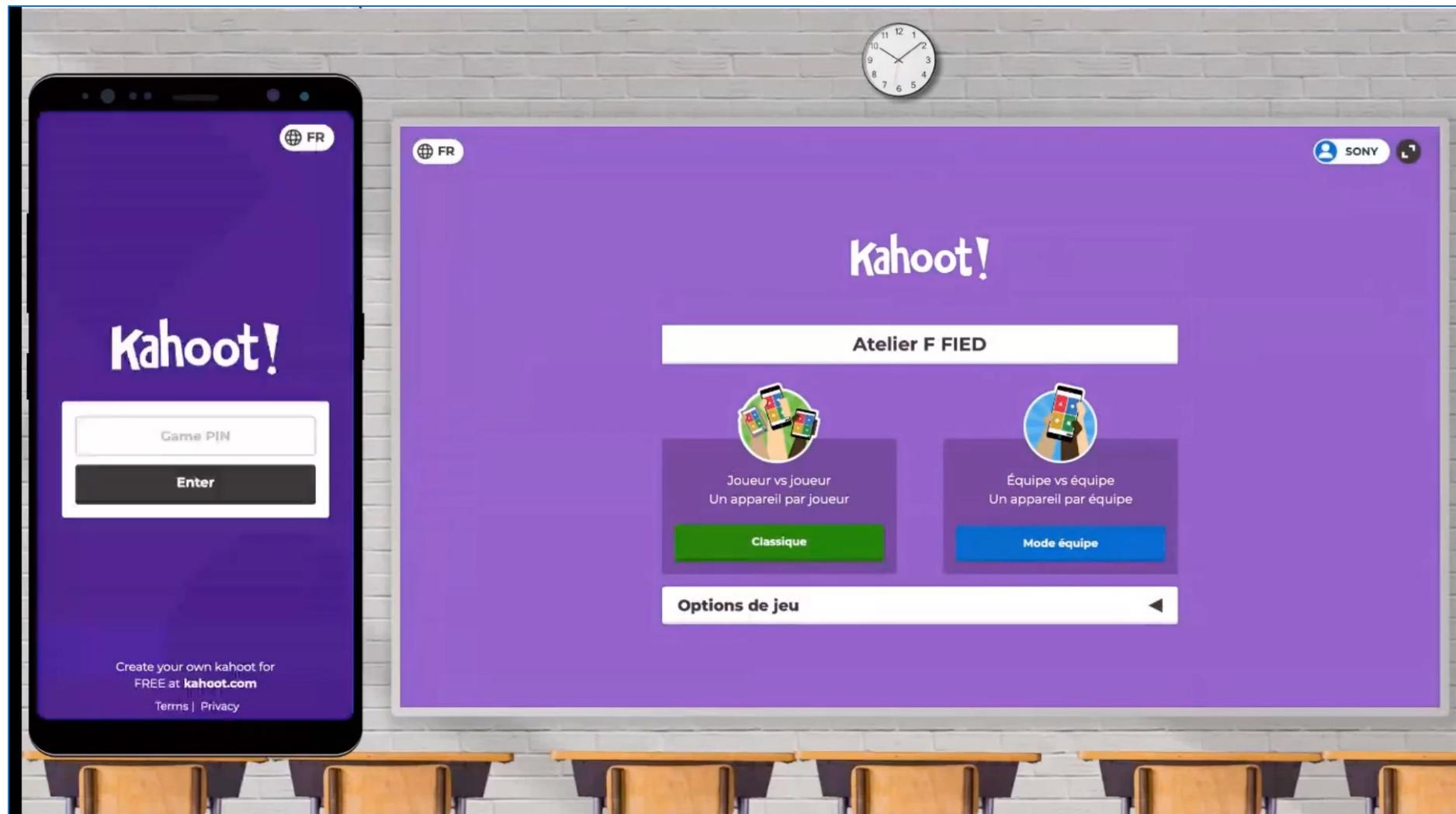
Points

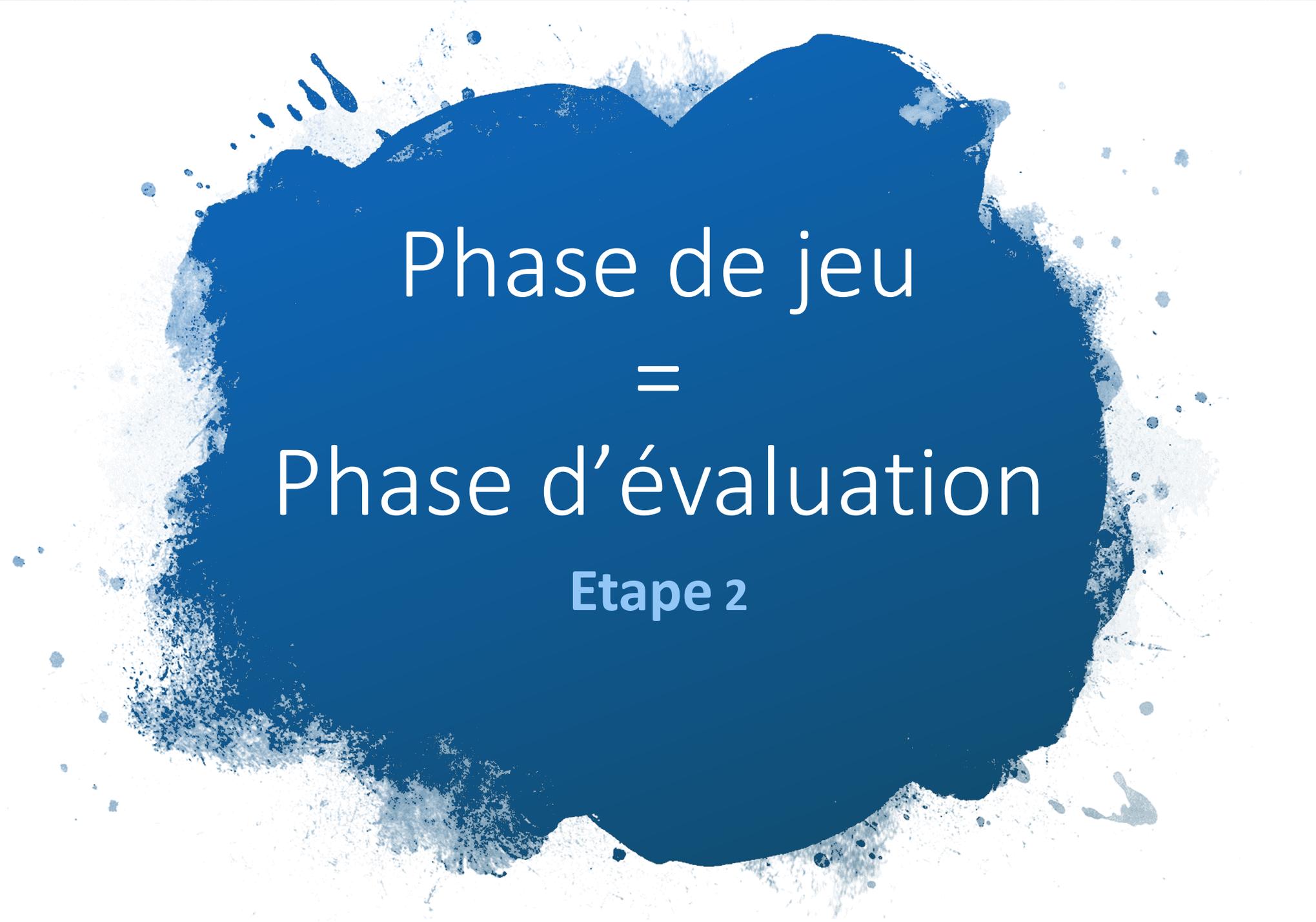
Standard

Answer options

Single select

Delete Duplicate





Phase de jeu
=
Phase d'évaluation

Etape 2

Déroulement du jeu

- Tous les étudiants prennent leurs portables
- Il suffit de taper <https://kahoot.it>
- Entrer le code PIN Affiché par l'enseignant
- Saisir votre Nom et on commence le jeu

Pour qu'ils puissent voir
les questions que
l'enseignant partage



Une île en Tunisie appelée île de rêve



4



Passer

1
réponse

▲ Kairouan

◆ Tunis

● Sousse

■ Djerba

5/6

🔒 kahoot.it Code PIN du jeu : 435139

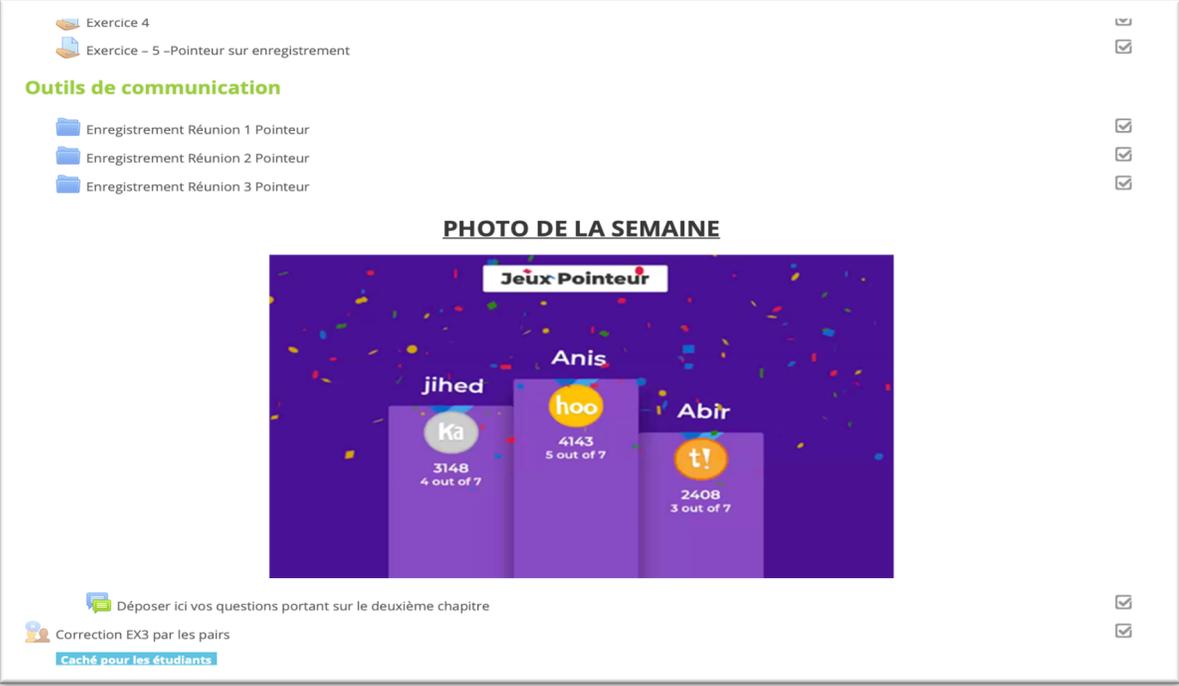


Le podium des gagnants

Etape 3

Podium des gagnants

- Une affiche du podium des trois gagnants dans ce jeux
- Insérer cette affiche dans l'espace du cours de la classe



The screenshot shows a Kahoot! game interface. At the top, there are two exercises: 'Exercice 4' and 'Exercice - 5 -Pointeur sur enregistrement'. Below these is a section titled 'Outils de communication' with three sub-items: 'Enregistrement Réunion 1 Pointeur', 'Enregistrement Réunion 2 Pointeur', and 'Enregistrement Réunion 3 Pointeur'. The main content is a podium titled 'PHOTO DE LA SEMAINE' for 'Jeux Pointeur'. The podium has three levels with the following winners:

Winner	Score	Progress
jihed	3148	4 out of 7
Anis	4143	5 out of 7
Abir	2408	3 out of 7

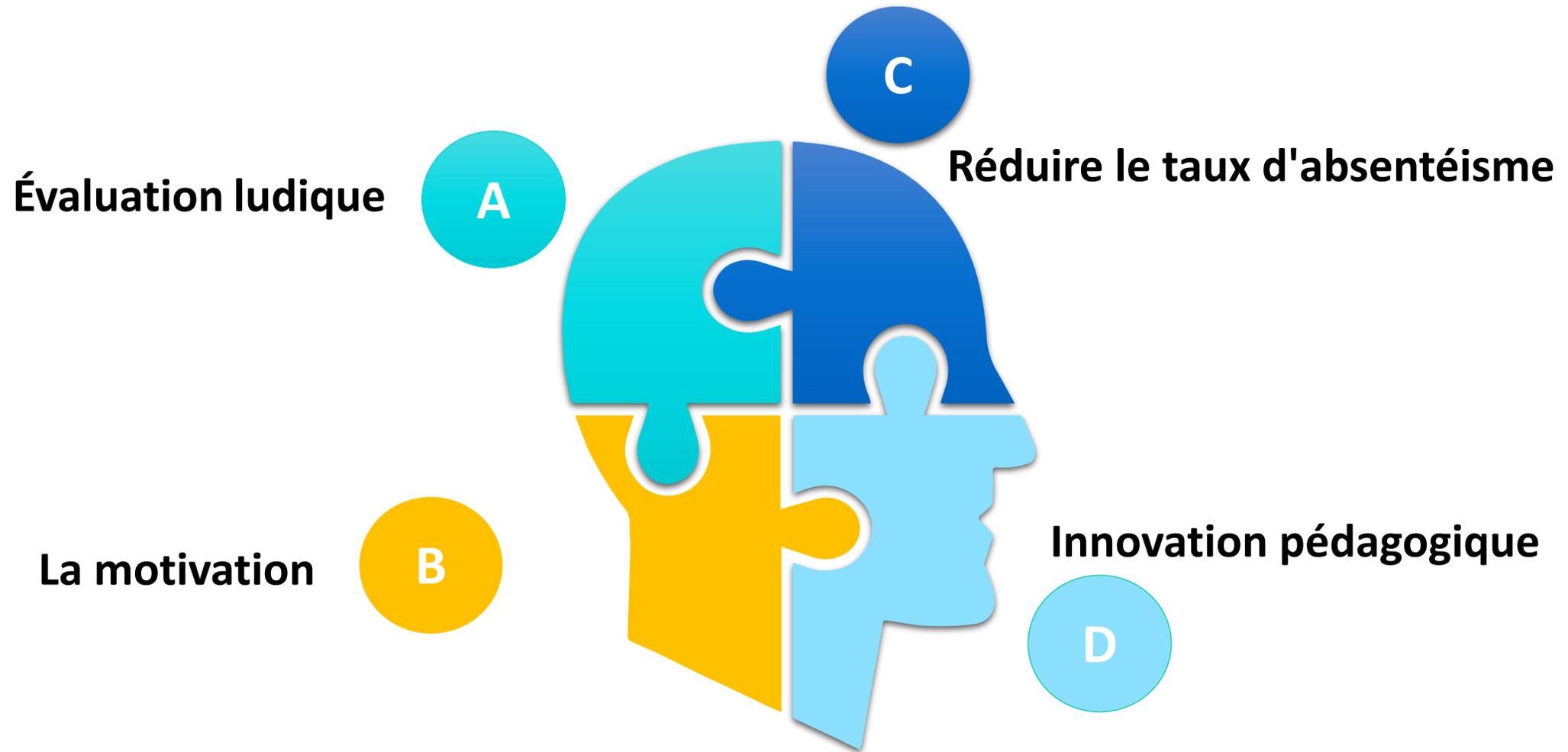
At the bottom of the interface, there are two more items: 'Déposer ici vos questions portant sur le deuxième chapitre' and 'Correction EX3 par les pairs'. A button labeled 'Caché pour les étudiants' is also visible.





Synthèse des résultats

Efficacité de l'évaluation gamifiée à distance



**MERCI POUR VOTRE
ATTENTION**