

## Evaluer les connaissances des élèves sous forme ludique et dynamique

Cet outil est une méthode qui permet de remobiliser et/ou d'évaluer les connaissances des élèves de manière active et ludique.

Il peut être utilisé :

- Lors de la mobilisation de connaissances avant une séance (pré-requis)
- A la fin d'une séance pour faire la synthèse des connaissances à retenir (trace écrite)



### Fiche descriptive d'utilisation de l'outil

Durée	Objectifs	Activités du professeur	Activités des élèves
2 minutes	- Mobiliser les élèves et les rendre actifs par la posture debout	- Donner la consigne : « Tout le monde se met debout, je vais poser des questions, ceux qui ont la bonne réponse lèvent la main, j'interroge l'un de vous, si la réponse est correcte il pourra s'asseoir, si elle est fausse, il reste debout et un autre élève est interrogé. Celui qui a la bonne réponse va l'écrire au tableau avant de s'asseoir »	- Tous les élèves se lèvent, tous les élèves s'élèvent !
10 minutes	- Remobiliser les pré-requis - Rédiger la synthèse	- Poser les questions, - Valider les réponses correctes - Compléter les réponses si nécessaire - Faire de la remédiation si la bonne réponse n'est pas trouvée	- Remobiliser leurs connaissances, - Rédiger la réponse de manière synthétique au tableau
5 minutes	- Intégrer les connaissances visées (pré-requis ou synthèse)	- Veiller à ce que tous les élèves recopient la trace écrite	- Recopier la trace écrite rédigée au tableau

### Variantes :

- Prévoir autant de questions que d'élèves voire une ou deux de plus si aucun élève ne peut répondre à certaines questions
- Prévoir moins de questions que d'élèves et les « 10 » premiers ont gagné.
- Peut être organisé par les élèves à la fin d'un exposé.
- Mettre les élèves sur un pied ou en position chaise contre le mur (dixit : Sami et Anne -Laure)
- Donner des « + » aux « 10 » élèves qui ont répondu aux questions