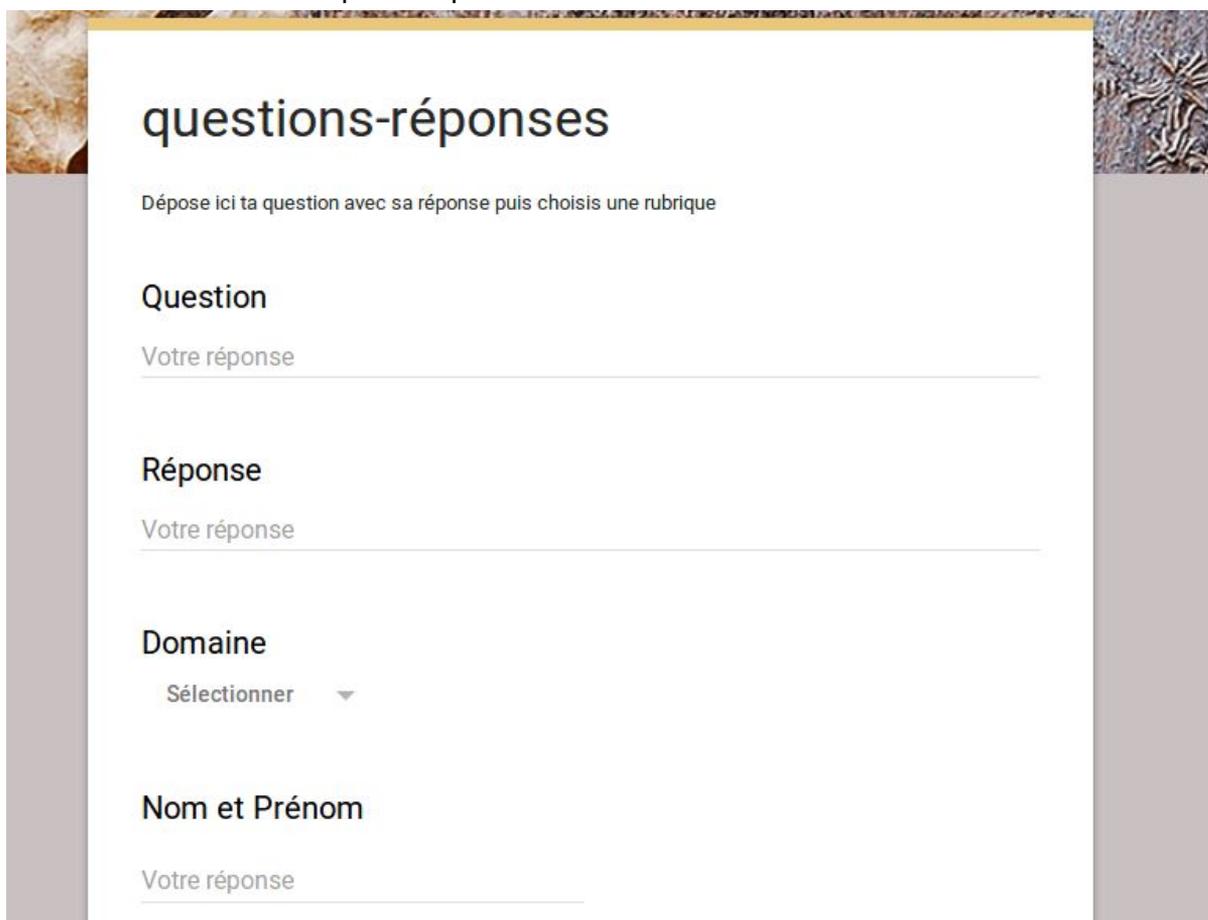


utiliser flippity pour créer des jeux de révision

exemple des jeux : flashcards, pendu, mots croisés, quizz...

1. créer un formulaire¹ en ligne pour recueillir les questions et leurs réponses avec un thème en liste déroulante par discipline ou domaine



questions-réponses

Dépose ici ta question avec sa réponse puis choisis une rubrique

Question

Votre réponse

Réponse

Votre réponse

Domaine

Sélectionner ▼

Nom et Prénom

Votre réponse

2. récupérer les données du formulaire via une feuille de classeur
3. préparer le modèle de flashcards, puis importer les données par copier-coller
4. publier la feuille puis générer un lien diffusable aux élèves ou imprimer selon

Intérêts de cette activité :

- les élèves participent à l'élaboration de leur évaluation et de leur mémorisation
- les élèves ayant fini une activité de classe poursuivent activement leur apprentissage en rédigeant des questions-réponses sur ce qu'ils ont appris.
- Les élèves apprennent à rédiger une question (fermée)

¹ On peut le faire à la main en donnant un bloc carré de notes de couleur aux élèves mais ça oblige à retaper toutes les questions et les réponses....

- ❑ L'enseignant consacre peu de temps à mettre en oeuvre cette activité car l'essentiel de la tâche est accomplie par les élèves eux-mêmes. L'enseignant met simplement en forme les données produites par les élèves.
- ❑ Deux classes de même niveau d'une même école ou d'écoles différentes suivant les mêmes apprentissages peuvent ainsi collaborer en échangeant les questions-réponses.
- ❑ Cette activité peut être appliquée à un rallye-lecture participatif, par exemple.

autre système manuel : le bloc de feuille couleur pour collecter les questions-réponses

