**Activité 6**

**Ca prend forme!**

**YASHIKA**

Pour répondre à cette activité, je vais illustrer le processus en utilisant l'exemple de l'intégration de Kahoot! pour l'apprentissage du français, comme précédemment discuté.

**Contexte et Choix de la Technologie**

Le contexte est l'enseignement du français langue étrangère à un groupe d'étudiants de divers horizons. L'adoption de solutions technologiques est motivée par la nécessité d'accroître l'engagement des étudiants et de moderniser les méthodes pédagogiques pour répondre aux besoins des apprenants, qui sont familiers avec les outils numériques et bénéficient d'un apprentissage interactif.

**Défi de l’Apprenant**

Le défi identifié est d’améliorer l'engagement et la motivation des étudiants dans leur apprentissage du français et renforcer leur maîtrise pratique de la langue, notamment en grammaire et en vocabulaire. Ce défi est crucial pour assurer que les étudiants ne se contentent pas de mémoriser passivement mais utilisent activement la langue dans divers contextes.

**Étapes de l’Idéation et du Prototypage**

La phase d'idéation a impliqué des brainstormings avec des collègues pour générer des solutions potentielles. Kahoot! a été choisi en raison de sa simplicité, de sa popularité parmi les jeunes et de sa capacité à fournir un retour immédiat.

Le prototypage a consisté à créer des quiz de démonstration sur Kahoot! et les tester avec un petit groupe d'étudiants et affiner l'approche en fonction de leurs retours. Ces prototypes ont aidé à ajuster la difficulté des questions, à s'assurer que les feedbacks étaient utiles.

**Mise en Œuvre Prévue**

La mise en œuvre impliquera l'introduction progressive de Kahoot! dans les classes de français. Initialement, il sera utilisé une fois par semaine. Les quiz seront développés en fonction des sujets abordés en classe. Un planning sera établi pour s'assurer que tous les concepts clés sont couverts au fil du semestre. Les étudiants recevront également des instructions sur la manière de participer aux quiz et sur la façon dont ils seront utilisés pour soutenir leur apprentissage. Un suivi et une évaluation continus seront effectués pour mesurer l'impact de Kahoot! sur l'engagement des étudiants et leurs performances.

**Top of Form**

**Bottom of Form**