

Création d'une application « à gratter »
pour mémoriser et rebrasser du lexique
culturel.



Application créée en mode collaboratif (dans les îlots puis dans le groupe classe) et en mode coopératif (entre plusieurs classes) en 6ème.

Le rebrassage du lexique culturel des fêtes calendaires n'est pertinent que d'une année sur l'autre. Pour prolonger le travail effectué en classe et le plaisir généré par les séquences festives, mes deux classes de 6ème et le club d'anglais ont créé une application ludique à partager et diffuser. L'application est composée de questions culturelles et de lexique. Le principe est de gratter le moins possible l'image pour obtenir un maximum de points. Elle a été créée sur le site [appsgeyser](http://www.appsgeyser.com/). Elle peut être téléchargée sur smartphones mais on peut également y jouer en ligne, ce qui est idéal pour les classes de 6ème.

<http://www.appsgeyser.com/>

Mise en œuvre du projet

Nous avons d'abord étudié une vidéo sur le thème de Noël au Royaume Uni.

Chaque îlot des deux classes de 6ème a ensuite produit une liste de questions portant sur des faits culturels rencontrés dans la vidéo (Quelles sont les couleurs traditionnelles de Noël ? Le « mince pie » c'est quoi ? Quel est le dessert traditionnel ? Que trouve-t-on dans les crackers?.....). Ces questions ont été compilées au tableau puis corrigées collectivement par le groupe classe.

Les élèves ont ensuite réalisé un grand *brainstorming* lexical afin de dresser la liste du lexique à faire figurer dans l'application. Les chefs d'îlots ont ensuite commencé à entrer les données sur le site *appsgeyser*.

En salle informatique, les élèves du club d'anglais se sont partagé le lexique et ont recherché des illustrations destinées à être gratter. Ils ont également proposé 3 alternatives erronées pour chaque question.

Les deux classes et le club disposaient du mot de passe et de l'identifiant *appsgeyser* sur *edmodo*, ils ont ainsi pu continuer à rentrer les données depuis chez eux.

Les classes ont ensuite joué à obtenir le meilleur score possible et l'application a été diffusée sur le site du collège et *edmodo*. J'ai créé un *palet* afin de compiler les scores des élèves qui souhaitent le communiquer.



Avant la diffusion de l'application j'ai enlevé les questions dont les réponses ne se trouvent pas dans la vidéo vue en classe.

Quel est l'avantage de travailler en mode coopératif avec deux classes et un club ?

D'abord cela permet de ne pas passer trop de temps sur cette activité. Cela crée également un déficit d'information car une partie des questions et des images sont inconnues (puisqu'il s'agit du travail des autres groupes). Cela induit également une émulation entre les classes (qui veulent faire mieux que les autres).

Pour jouer en ligne ou télécharger l'application sur smartphone:

<http://www.appsgeyser.com/getwidget/Christmas%20in%20Britain/>

*Laurence Gilman
Collège Les Rives du Léman, Evian Les Bains (74)
Académie de Grenoble*