

Différenciation

Différencier par l'encodage ?

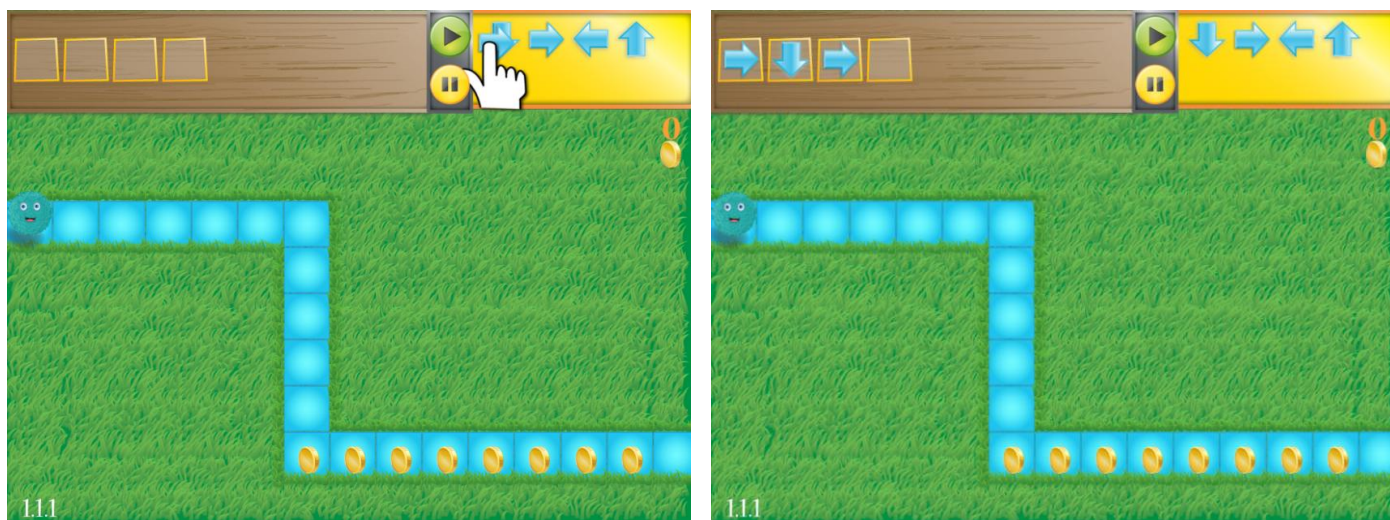
Niveau visé : A2

Outils numériques : Ipad et l'application *Kodable* (utile pour les directions)





Au cours d'une séquence sur le repérage spatial dans la ville de Londres, les élèves ont joué le rôle de touristes égarés et de Londoniens. Ces derniers devaient indiquer à leurs camarades perdus un itinéraire précis pour se rendre à un spectacle dans le West End.

Kodable Class, c'est quoi ?

Kodable Class est une application permettant d'initier les enfants à l'encodage et à la programmation sous forme de jeu. Le contenu de l'application s'apparente à un labyrinthe dans lequel une boule de poil se déplace dans le but d'atteindre la sortie pour accéder au nouveau monde et dont le joueur doit en programmer les déplacements.



Kodable class permet de créer des profils pour chacun des élèves et de garantir à chacun d'entre eux l'enregistrement du niveau le plus élevé atteint.

Select Your Class		
	mona	1
	louanne	2
	laurie	3
	eglantine	4



La valeur ajoutée de *Kodable*

Plutôt que de schématiser sur papier les directions et d'embrouiller les élèves pour qui les notions de direction sont synonymes de casse-tête, *Kodable Class* leur a permis de se concentrer et de faire appel à leur logique pour atteindre la sortie. Travaillant en îlot, un élève/capitaine guidé par les camarades de son groupe mène sa boule de poil vers la sortie. Assis en cercle sur le sol, ces derniers sont concentrés sur le double enjeu (accéder au monde suivant et y accéder avant l'équipe adverse) et mettent tout leur cœur à l'ouvrage. Les conseils fusent, et au moment de lancer la boule (en cliquant sur le bouton *play*) les cœurs se serrent de peur que la programmation soit erronée et que la charmante boule de poil ne percute le mur, bloque le jeu et ne sonne la passation au groupe adverse. « *Turn left* » « *go up* » « *turn right* » « *go down* » « *Keep going straight* », sont autant d'indications énoncées dans une situation concrète et qui s'est avérée passionnante pour nos élèves.

L'élève en difficulté normalement en retrait s'est montré très impliqué dans son apprentissage car ce dernier a été désacralisé ; Le numérique et la dimension ludique qui en découle poussent nos élèves à s'impliquer et à s'appliquer dans l'apprentissage des langues. Les évaluations concluant cette séquence m'ont permis de vérifier l'efficacité de cette application de par la réussite de l'exercice portant sur les directions.

Rafika SELMI

rafika.selmi@ac-grenoble.fr

Evian-les-Bains (74) Académie de Grenoble