

Différenciation

Réalisation d'un questionnaire de révision

*Qui veut gagner des Millions*¹

par des élèves

pour les élèves en difficulté

Niveau visé : A2 (transférable à tous niveaux et toutes langues)

Outils numériques: PC , Edmodo, générateur de jeux en ligne

<http://www.superteachertools.com/millionaire/>

Une de mes classes de 4^{ème} qui compte beaucoup d'élèves très volontaires et très participatifs en classe, m'a particulièrement inquiétée en début d'année de par l'absence de travail fourni à la maison. Beaucoup d'entre eux qui ont de grandes difficultés en anglais, une fois à la maison semblent désarmés (manque de méthode pour apprendre, absence de motivation pour l'école, des difficultés sociales importantes) et ne fournissent donc pas le travail demandé.

Après avoir raccourci les traces écrites, il m'a semblé important de leur permettre d'avancer dans leurs apprentissages malgré leurs difficultés. A chaque fin de séance, ils quittent le cours d'anglais en ayant appris ce que je considère comme « l'essentiel ». Avant la réalisation de tâches finales, il est par ailleurs nécessaire de réactiver les notions vues et apprises tout au long de la séquence. Il en va de leur confiance en soi et de leur rapport à la matière.

Suite à une séquence portant sur les Etats-Unis, les élèves ont été invités à produire un questionnaire en ligne pour leur permettre de réviser les notions vues en classe. La première phase a consisté à poster une liste de questions sur edmodo pour pouvoir dans un premier temps les sélectionner, les corriger et générer par la suite un jeu en ligne sur lequel ils ont pu s'entraîner en classe.

Le lien du générateur de jeux en ligne² leur a été communiqué et chaque îlot a désigné un capitaine chargé de poster un certain nombre de questions dans le jeu. Il va de soi que connaissant les réponses, ces derniers se devaient de montrer la plus grande réserve au moment du jeu/révision.

¹ Pour générer un jeu, vous pouvez soit le créer en ligne ou télécharger un fichier pour jouer sans connexion internet.

² <http://www.superteachertools.com/millionaire/>

Un exemple de quiz posté pour les révisions sur edmodo et utilisé en classe : <http://www.superteachertools.com/millionaire/online/game1420994953.php>



Le quiz a rencontré un succès fou en classe dans la mesure où il s'apparente dans les moindres détails au jeu *Qui veut gagner des millions*. Les élèves disposent de trois jokers et avancent en passant des paliers. Toute erreur bloque l'avancée du jeu et incitent les élèves à reprendre le jeu au début, un moyen de leur faire réviser encore et encore des notions dont ils finissent par s'imprégner.



Les élèves de 4^{ème} en situation d'échec ou de décrochage parviennent à se raccrocher à la matière parce qu'ils l'abordent d'une part à travers un moyen qu'ils affectionnent à savoir le jeu, mais aussi parce qu'ils sont en position de pouvoir : ils maîtrisent les codes du jeu. Leurs productions gagnent aussi en qualité, sans doute parce que le jeu les amène à s'imprégner de notions mais aussi parce qu'ils retrouvent confiance en eux et développent peu à peu un nouveau rapport à l'école.

Rafika SELMI
Collège les Rives du Léman – Evian-les-Bains (74)
Académie de Grenoble