

## Compte Rendu – Atelier 4 : Capytale

Capytale est un outil mis à disposition sur l'ENT "Ma classe en Région" (pour tous les établissements secondaires de l'Académie, excepté les collèges de la Drôme), ou accessible sans compte ENT (pratique pour les établissements du premier degré).

Développé par l'Académie de Paris, et donc hébergé en France, cet outil conforme au RGPD vous permet de partager avec vos élèves (sans jamais avoir besoin de saisir un identifiant ou un mot de passe si vous passez par votre ENT) et/ou vos collègues des activités de types différents :

- GéoGebra ;
- MathAlea, qui est un générateur d'exercices mathématiques à données aléatoires, avec ou sans correction proposée) ;
- Codabloc (équivalent de Scratch) et PixelArt, sa version allégée ;
- Bloc-Python, qui permet de transformer de façon automatique un algorithme réalisé sur Scratch / Codabloc en un code Python ;
- Script-Console, qui est une interface Python composée d'une fenêtre d'édition et d'une console Python. Sur le même écran, on peut faire figurer une consigne ainsi qu'une note suite à l'évaluation de ce travail ;
- CodePuzzle, petit logiciel permettant de reconstituer un code Python à partir de lignes pré-remplies, mais dans le désordre ;
- Jupyter Notebook, logiciel permettant de combiner dans un même document un texte et des morceaux de code Python exécutables.

Mais l'atout majeur de Capytale réside dans le **partage** : à tout moment, vous pouvez "récupérer" une activité qu'un collègue aurait construite (à ce jour, près de 5000 ressources ont déjà été partagées), et la distribuer d'un simple clic à vos élèves afin qu'ils la traitent.

Il est également possible de gérer l'accès de vos élèves à cette activité dans un plage temporelle que vous aurez déterminée. Une fois que l'élève vous a rendu son travail, vous pouvez directement le corriger (ou laisser faire l'autocorrection dans le cas de MathAlea), puis éventuellement mettre une note et une appréciation, toutes deux consultables par l'élève.

Et si l'envie vous prend, vous pouvez **créer** vos propres activités, et les publier pour que la communauté éducative puisse à son tour en profiter.

Il est ainsi très facile de différencier : après avoir créé plusieurs activités dont la difficulté varie, vous pouvez choisir de distribuer spécifiquement l'une ou l'autre à tel ou tel élève, selon ses capacités.

Après une présentation générale et quelques échanges, l'essentiel de l'atelier a été consacré au partage d'activités (surtout MathAléa) et différentes possibilités ont été testées par les enseignants. Il était important de comprendre les différents types d'évaluation possibles (manuelle, automatique) ainsi que d'avoir une vision élève de la plateforme.

Capytale constitue donc un véritable couteau suisse auquel l'accès est ultra-simplifié : à vous désormais de découvrir ce superbe outil et de vous en emparer ! Vous trouverez toutes les précisions nécessaires sur le Wiki de Capytale : <https://capytale2.ac-paris.fr/wiki/>

Compte rendu rédigé par Raphaël BRAKHA & Régis GARNIER