

Scénario pédagogique

Cycle 3	Utilisation du vidéo projecteur dans un projet de jeux mathématiques	Groupe scolaire des Bourdinières La Verrie. Niveau : CM2
----------------	---	---

Résumé du projet :

Dans le cadre de la liaison École / Collège, la classe de CM2 souhaite proposer aux élèves de 6^{ème} ainsi qu'aux autres élèves de CM2 des écoles du secteur du collège, un projet de jeu mathématique élaboré en classe.

Domaines d'activités :

- **Mathématiques :**
Connaissance des nombres décimaux
Techniques opératoires
Calcul instrumenté
Calcul réfléchi
- **Education Scientifique :**
Sciences expérimentales et Technologie – usage des TIC -

Compétences visées :

- Connaître et utiliser les écritures fractionnaires et décimales
- Produire des décompositions liées à une écriture à virgule ou fractionnaire.
- Calculer des sommes, des différences et des produits de décimaux ou de nombres entiers
- Utiliser la calculatrice pour confirmer (affirmer) ses résultats
- Créer un problème et amener des réponses justificatives des résultats
- Résoudre des problèmes en utilisant les connaissances sur les nombres naturels et les décimaux

Compétences techniques abordées dans le domaine des TIC particulièrement:

- utiliser la souris (se déplacer, cliquer...)
- utiliser un logiciel, le clavier
- exploiter des documents
- chercher, se documenter au moyen d'Internet et exploiter les informations recueillies
- communiquer au moyen de la messagerie électronique

Déroulement des activités :

A) Phase d'appropriation de la situation :

- projection à l'aide du vidéo - projecteur du jeu n°1 réalisé à l'aide de Didapages (Il s'agit de remplir, par coloriage, un tableau de 9 cases, chacune d'elles comportant une opération. Le coloriage devra se conformer à un code : *ex. si vous trouvez 126, colorier la case en vert etc.*
- la recherche se fait individuellement sur des fiches comportant des tableaux à 9 cases (Travail sur papier)
- Mise en commun, avec prise en main de la souris, échanges entre les groupes et validation des résultats

B) Phase de réinvestissement en utilisant les nombres décimaux : (jeu n°2)

C) Créer, trouver de nouvelles opérations suivant des consignes précisées. Les élèves vont donc créer des jeux en utilisant les opérations. La situation sera légèrement modifiée. Les réponses seront désormais tapées dans une zone de saisies. Après validation, des pièces d'un puzzle de drapeau seront visibles en fonction des bonnes réponses.

REMARQUE : le logiciel ne veut pas de la virgule alors on va chercher une autre forme d'écriture: le point.

D) Recherche de Drapeaux

On propose de retrouver ceux de : - Ghana – Brésil – Namibie – Suède – Sri Lanka.

Les enfants recherchent alors les drapeaux sur internet. Par un jeu de copier/coller, et à l'aide d'un logiciel photo, ils vont redimensionner les drapeaux.

E) Réalisation finale : l'enseignant a intégré des pages modèles. Les groupes d'enfants n'ont plus qu'à les modifier en fonction de leurs données.

D) Le jeu, une fois «vérifié» et validé, sera adressé par mél aux écoles environnantes ainsi qu'aux élèves de 6^{ème} du Collège Olivier Messiaen .

E) Retour des réponses par mél

Matériel utilisé :

- Photo filtre, Didapages
- vidéo-projecteur
- Outlook et Internet

Dispositif mis en place :

- travail collectif puis/ou par 2, et enfin par ' pour la création
- Retour au collectif pour les réponses et leur validation.

Le plus de l'outil «vidéo-projecteur»:

Participation active et interactive du groupe classe et permettant une manipulation du micro ordinateur par des élèves moins habitués.(au vu des installations matérielles de l'école – à savoir 1 micro par classe)

Ce qu'en pense l'enseignant :

Malgré les quelques contraintes matérielles d'installation dans la salle de classe, ce à quoi il est nécessaire de penser en amont, l'outil a su captiver à chaque séance le public.

Les élèves habituellement «muets» ont largement apporté leur contribution et les échanges ont été à la fois fructueux et constructifs, avec une vue plus «neuve» face au tableau.

Ce que pensent les enfants :

Montrant un grand intérêt, une réelle motivation et une action participative énorme, ils attendent impatiemment une réutilisation de l'outil –suite aux réponses attendues depuis les écoles ou le collège -.