

Création d'un jeu de Memory à l'aide des TIC

Par Jessica Miccolis - www.moncartable.ca

Apprendre à traiter du texte en Word
Comment utiliser un appareil photo ?
Utiliser un logiciel pour jouer
Travail de la mémoire, du vocabulaire et de l'orthographe

I. Données générales

Noms : x

Disciplines-branches :

Français	Orthographe - vocabulaire
TIC	Word, appareil photo, logiciel «Hot Potatoes», imprimante
Eveil	Les fruits et légumes

Classe et niveau d'enseignement des enfants : 2^e année primaire, cycle 2 (ou début 3^e)

Nombre d'enfants : 20 élèves

II. Sens de l'activité

Objectifs :

Au terme de la leçon l'enfant sera rendu capable de :

- photographier un fruit ou légume
- créer deux cartes du jeu Memory à l'aide de Microsoft Word
- créer un quiz sur le logiciel Hot Potatoes (en lien avec la leçon d'éveil)

III. Organisation temporelle et spatiale de la classe

Durée totale de l'activité : 6 x 50 min

séquence 1	50 min	Découverte de l'appareil photo
séquence 2	50 min	Découverte de quelques fonctions de base de Microsoft Word
séquence 3	50 min	Création du jeu de Memory
séquence 4	50 min	Finition du jeu, auto-évaluation et jouer
séquence 5	50 min	Apprendre à utiliser le logiciel Hot Potatoes pour créer un quiz
séquence 6	50 min	Jouer au quiz

Matériel :

- une imprimante
- 10 ordinateurs
- 5 appareils photo
- un projecteur numérique
- plastifieuse + pochettes

IV. Plan, déroulement méthodologique

<u>Organisation</u> (temporelle et spatiale)	<u>Méthodologie de l'instituteur</u>	<u>Les élèves</u> (anticipation des productions, des erreurs possibles des résultats attendus,...)
<p><u>Point de départ :</u></p> <p>une leçon d'éveil sur les fruits et les légumes</p>	<p><u>La découverte des fruits et légumes</u></p> <p>Les enfants auront appris à distinguer un fruit d'un légume au cours d'une leçon qui respecte la démarche d'éveil. Nous allons profiter de cette leçon pour travailler l'orthographe des mots et approfondir les compétences à travers différents jeux qui nécessiteront un transfert des acquis.</p> <p>L'I explique le projet aux Es :</p> <p>« Vous allez créer un jeu de Memory qui va vous aider à retenir le nom et l'orthographe des fruits et des légumes. »</p> <p>« Qui connaît ce jeu ? Quel est le but de ce jeu ? »</p> <p>« Nos cartes seront différentes : au lieu d'avoir deux cartes identiques, on retrouvera sur une carte l'image et sur l'autre carte le mot écrit correspond au nom du fruit ou légume. »</p> <p>Pour parvenir à la réalisation de ce projet, nous demandons à chacun d'apporter un fruit/légume différent. Pour ce faire, nous faisons un brainstorming au TN et proposons à chacun d'en choisir un.</p> <p>« Quels fruits et légumes avons-nous découverts ? »</p> <p>« Citez-le et dites s'il s'agit d'un fruit ou d'un légume ».</p>	<p>→ mémoriser les lieux où se situent deux cartes identiques</p>
<p><u>Séquence 1</u> <u>(50min)</u></p>	<p><u>Utilisation de l'appareil photo</u></p> <p>En salle informatique, l'école dispose de 5 appareils photo plus ou moins identiques.</p> <p>Le professeur demande aux Es si certains d'entre eux sont déjà capables d'utiliser un appareil photo.</p> <p>Il demande s'ils savent l'allumer et comment prendre une photo.</p> <p>« Nous allons créer les cartes de Memory. Rappelez-</p>	

<p>travail en groupe 20 min</p>	<p>vous : nous commençons par prendre des photos. Qui sait déjà allumer et éteindre un appareil ainsi que prendre une photo ? »</p> <p>En fonction des réponses des enfants, l'I les répartit en petits groupes (de 4 maximum) dans lesquels se trouveront à chaque fois au minimum un « mini-prof » (E déjà capable d'utiliser un appareil photo).</p> <p>Chaque « mini-prof » sera responsable : tout son groupe devra être capable d'allumer l'appareil photo, de prendre une photo et d'éteindre l'appareil.</p>	
<p>travail collectif 10 min</p>	<p>« Vous serez les mini-profs. Dans 10 minutes, tout votre groupe devra être capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - allumer l'appareil photo - prendre une photo - éteindre l'appareil photo. <p>Entraînez-vous sur des objets de la classe »</p>	<p>Les Es sont actifs et manipulent l'appareil photo.</p>
<p>5 min</p>	<p><u>Le flash</u></p> <p>L'I assombrit le local et prend une photo d'un objet. La photo est sombre, il demande aux Es :</p> <p>« Que faut-il faire pour qu'elle soit plus claire ? »</p> <p>« Qui sait comment allumer ou éteindre le flash ? »</p> <p>L'I explique et montre comment il faut faire pour allumer ou éteindre le flash.</p> <p>I : « Le flash est toujours représenté par un éclair. »</p> <p>L'I leur montre le bouton et propose aux Es d'allumer et d'éteindre le flash par deux en appuyant à plusieurs reprises ce bouton. »</p> <p>Quand l'éclair est barré, le flash est désactivé. Lorsqu'il n'est pas barré, il est activé.</p>	<p>→ allumer le flash</p>
<p>15min</p>	<p><u>Prise des photos</u></p> <p>L'I demande aux Es de prendre le fruit ou légume qu'ils ont apporté. Ils travaillent en groupes et se passent l'appareil photo une fois qu'ils ont fait leur photo. La photo doit présenter un éclairage idéal.</p> <p>Ils peuvent procéder par essais-erreurs et s'entraider au sein d'un petit groupe.</p> <p>« Sortez votre fruit ou légume. Un par un, prenez l'appareil photo et prenez une belle photo qui</p>	<p>Les Es prennent des photos pour tester et voir la différence</p>

	<p>1 : aller dans insertion 2 : sélectionner 1x2 3 : clic droit sur le tableau 4 : sélectionner propriété du tableau 5 : options ... 6 : tout mettre en 0,6 cm</p> <p>L'I s'assure que tous aient fait correctement les deux tableaux.</p> <p>2. <u>Dactylographier un mot, l'agrandir et le centrer</u></p> <p>Dans le premier cadre, chaque E. devra dactylographier le nom de son fruit/légume en veillant particulièrement à l'orthographe.</p> <p>« Dans le premier cadre, écrivez le nom de votre fruit ou légume. Attention à l'orthographe ! »</p> <p>L'I demande ensuite aux Es d'agrandir et de centrer la police. Nous imposons la police « Comic sans MS » et la taille 26.</p> <p>« Maintenant, j'aimerais que vous écriviez tous avec la police Comic sans MS, taille 26 ». « Qu'est-ce qu'une « police » ? »</p> <p>Après un certain temps de recherches libre, l'I demande aux enfants si l'un d'eux pense avoir trouvé le moyen d'agrandir la police.</p> <p>L'I proposera à l'un d'eux de montrer les démarches à la classe. Chacun doit ensuite suivre les procédures, en même temps que celles qui sont projetées.</p> <p>« Concentrez-vous et suivez les démarches montrées »</p>	<p>Les Es suivent les démarches de l'I.</p>
<p>15min</p>	<p>« Maintenant, j'aimerais que vous écriviez tous avec la police Comic sans MS, taille 26 ». « Qu'est-ce qu'une « police » ? »</p> <p>Après un certain temps de recherches libre, l'I demande aux enfants si l'un d'eux pense avoir trouvé le moyen d'agrandir la police.</p> <p>L'I proposera à l'un d'eux de montrer les démarches à la classe. Chacun doit ensuite suivre les procédures, en même temps que celles qui sont projetées.</p> <p>« Concentrez-vous et suivez les démarches montrées »</p>	<p>→ les Es verbalisent : une écriture</p>
	<p>3. <u>Sauvegarder un document Word</u></p> <p>Les Es suivent les démarches faites par l'I au projecteur. Chacun sauvegarde sous : nom, prénom, fruit/légume choisi.</p> <p>« À présent, nous allons enregistrer le travail. Suivez les démarches.»</p> <p>Avant que les enfants quittent le local, il s'assure que tous aient bien enregistré.</p>	
<p>5min</p>		

<p><u>Séquence 3</u></p> <p>Note : travail par demi-groupes (une demi-classe)</p> <p>50 min</p>	<p><u>Création du jeu Mémoire</u></p> <p>1. Ouverture du fichier Les Es ouvrent leur document Word sauvegardé. Ils suivent les démarches de l'I. Si un E sait le faire, il peut venir le montrer à la place de l'I.</p> <p>2. Insérer une photo dans Word Note : Le professeur aura préalablement transféré les photos faites par les Es sur la plateforme de l'école pour que chaque enfant puisse y avoir accès.</p> <p>« Qu'est-ce qui reste à faire avec nos cartes ? »</p> <p>Elles sont sur le bureau des ordinateurs dans le dossier fruits/légumes.</p> <p>L'I aura écrit les démarches à suivre, sur une fiche (en annexe). Il en distribue une à chacun et les enfants travaillent en autonomie.</p> <p>« Vous allez apprendre à insérer votre photo dans le cadre. Suivez les démarches indiquées sur la fiche »</p> <p>3. Imprimer L'I passe entre les ordinateurs pour aider les enfants dans leur travail. Lorsqu'il s'est assuré qu'un enfant a terminé correctement son travail, celui-ci peut l'imprimer. Les plus rapides peuvent éventuellement aider les enfants en besoin.</p> <p>« Tu peux imprimer ton travail. Pour cela, sélectionne « fichier » en haut à gauche, puis sélectionne « imprimer. »</p>	<p>→ Insérer nos photos dans l'autre cadre</p>
<p><u>Séquence 4</u></p> <p>20 min</p>	<p><u>Finition du jeu</u></p> <p>Ensemble, ils ont créé deux jeux de 20 cartes, pour la classe. Il reste à découper les cartes, les plastifier et les redécouper.</p> <p>Chacun découpe ses deux cartes une première fois.</p>	

<p>15 min</p> <p>15 min</p>	<p>L'I les plastifie puis chacun redécoupe ses cartes plastifiées.</p> <p>« Coupez le plus soigneusement possible vos deux cartes. Je vous aiderai à les plastifier, puis vous découperez à nouveau vos cartes et elles seront prêtes à jouer ! »</p> <p>« Pour bien comprendre le jeu, nous allons y jouer tous ensemble ! »</p> <p>« Dès maintenant, vous pouvez jouer durant la récréation ou dès que vous avez fini un travail ! »</p> <p><u>Auto-évaluation</u></p> <p>Les enfants sont invités à remplir la fiche d'auto-évaluation (en annexe). Cette fiche permettra non seulement à l'enfant d'évaluer son propre travail, mais aussi au professeur de modifier le projet, si nécessaire.</p> <p>« Seuls, prenez un temps pour remplir la fiche d'évaluation de votre travail. »</p> <p><u>Jouer au jeu de Memory crée par les enfants</u></p> <p>Pour la fin de la séquence, les enfants peuvent jouer au jeu de Memory qu'ils viennent de créer.</p>	<p>Les enfants sont actifs ils découpent, aident à plastifier et jouent.</p>
<p><u>Séquence 5</u></p> <p>15 min</p>	<p><u>Créer un Quiz sur le logiciel « Hot Potatoes »</u></p> <p>Cette étape se fait en groupe-classe complète.</p> <p>Après que chacun ait pu s'entraîner à jouer au Memory, l'I propose un nouveau projet aux enfants : créer un quiz sur le thème des fruits et légumes, sur le logiciel « Hot Potatoes ».</p> <p>« Maintenant que vous connaissez bien le nom de chaque fruit ou légume, nous allons nous entraîner à les reconnaître à travers un quiz ! »</p> <p>Pour cela :</p> <p>Le professeur est derrière son PC et tout ce qu'il fait est projeté.</p> <p>« Nous allons jouer à un jeu que j'ai créé. Le logiciel se nomme « Hot Potatoes ». Où est-il et comment dois-je l'ouvrir ? »</p>	<p>→ double cliquer</p>

L'I ouvre le jeu et demande ce que pourrait être l'objectif du jeu. Puis l'I joue avec eux et explique toutes les démarches pour leur apprendre à utiliser correctement le jeu.

« Quelle est la question posée ici ? »
« Où est-elle indiquée ? »
« Comment faire pour y répondre ? »

« Ensuite je veux passer à la question suivante. Comment faire ? »

L'I propose de faire une structuration au TN qui explique comment y jouer. Il note au TN :
« Comment jouer ? »

Les enfants copient les étapes sur une feuille.

L'I leur propose un défi : c'est eux qui devront, par deux, créer un quiz de 5 questions. L'I utilise le projecteur pour montrer étape par étape la façon dont il a procédé pour créer le jeu.

« Seriez-vous tentés par créer vous-même un quiz ? »
« Soyez bien attentifs. Je vais vous montrer, étape par étape, comment j'ai fait pour créer mon quiz ! »

Le professeur distribue ensuite une fiche explicative reprenant toutes les étapes (en annexe). Les enfants forment des groupes de 2 (un enfant qui se sent à l'aise avec l'informatique se met avec un autre, moins à l'aise). Chacun des groupes est derrière un PC et travaille en autonomie. Le professeur leur octroie pour cela 35 minutes. Il passe entre les groupes pour aider les enfants en besoin.

→ Fruit ou légume ?
→ en haut du cadre,

→ sélectionner la réponse

→ Les enfants répondent oralement et dictent les étapes au professeur.

Réponses attendues :
1 : ouvrir le logiciel en double cliquant
2 : lire la question
3 : cliquer sur la réponse et voir si c'est correct
4 : appuyer sur la flèche pour passer à la question suivante

<p>5min</p>	<p>« Mettez-vous par groupes de deux : un qui se sent à l'aise avec l'ordinateur et un qui est moins à l'aise. Vous allez créer un quiz en respectant la fiche. Vous allez travailler en autonomie. En cas de besoin, vous pouvez m'appeler. »</p> <p>Chaque groupe sauvegarde son jeu en fin d'heure.</p> <p>« N'oubliez pas de sauvegarder ! »</p> <p>Il leur propose alors de mettre de la couleur dans leur quiz pour égayer la présentation en suivant les étapes pas à pas, sur le projecteur :</p> <p>1 : appuyer sur l'icône noire (avant le point d'interrogation) 2 : sélectionner « apparence ». 3 : en fonction de chaque intitulé, sélectionner une couleur au choix. 4 : appuyer sur OK pour enregistrer.</p> <p>Il leur propose aussi de laisser un commentaire à côté de chaque bonne réponse, pour féliciter les camarades qui trouveront la bonne réponse.</p> <p>« A côté de chaque bonne réponse, laissez un commentaire gentil qui permet de féliciter celui qui aura découvert la bonne réponse ! »</p> <p>Note : si les enfants comprennent bien le principe et qu'ils sont bien attentifs, nous pouvons explorer d'autres options proposées par ce logiciel.</p> <p><u>Autoévaluation</u></p> <p>« Reprenez votre fiche d'évaluation et remplissez la deuxième partie concernant le quiz. Indiquez aussi dans les cases en bas ce que vous avez aimé et ce que vous avez moins aimé à propos de tout le projet »</p>	
<p><u>Séquence 6</u> <u>50min</u></p>	<p><u>Jouer aux quiz créés par les enfants</u></p> <p>Chaque groupe se place derrière un PC (un autre que sur lequel il avait créé le jeu) et joue au quiz créé par leurs camarades.</p> <p>Ils peuvent s'aider de la fiche de structuration créée lors de la dernière séance.</p>	

	<p>« À présent, vous allez jouer aux quiz créés par vos camarades. Reformez les groupes de deux et allez sur un autre PC »</p>	
--	--	--

« Jouez par deux »

Prénom : _____

Date : _____

Création d'un jeu de mémoire

Fiche 1

Où se trouve ma photo ?

Toutes les photos sont sur le bureau dans le dossier intitulé « **Fruits/légumes** »

1. À l'aide de la souris, double clique sur ce dossier
2. Recherche et sélectionne ta photo

Comment insérer ma photo dans le document Word ?

En faisant un simple copier-coller !

1. Clique droit sur ta photo → sélectionne copier
2. Retourne dans ton document Word
3. Clique droit dans ton deuxième cadre →sélectionne coller

Comment adapter la taille de la photo au cadre ?

1. Sélectionne la photo
2. Sélectionne un des 4 sommets de la photo et fait rétrécir ou agrandir la photo, jusqu'à ce qu'elle soit adaptée à la taille de ton cadre

Et voilà, bravo, tu as réussi !

Prénom :

date :

Création d'un quiz sur le logiciel « Hot Potatoes » Fiche 2

But : Créer un quiz de 5 questions (ou plus) sur les fruits et légumes !

Comment créer un quiz sur « Hot Potatoes » ?

1. Je double clique sur l'icône de « Hot Potatoes »
2. Je sélectionne « JQuiz » en cliquant une fois sur l'icône
3. J'écris mon nom et celui de mon camarade et je clique sur « OK »
4. Je mets le curseur dans la case titre et je tape le titre que je veux donner à mon « Quiz »
5. Je mets mon curseur dans la case Q1 et je tape la première question.

Je choisis entre :

- « Quelle est la bonne orthographe ? »
- « Quel fruit est ... (couleur au choix) ? »
- « Fruit ou légume ? »

ou : je crée une devinette ; par exemple :

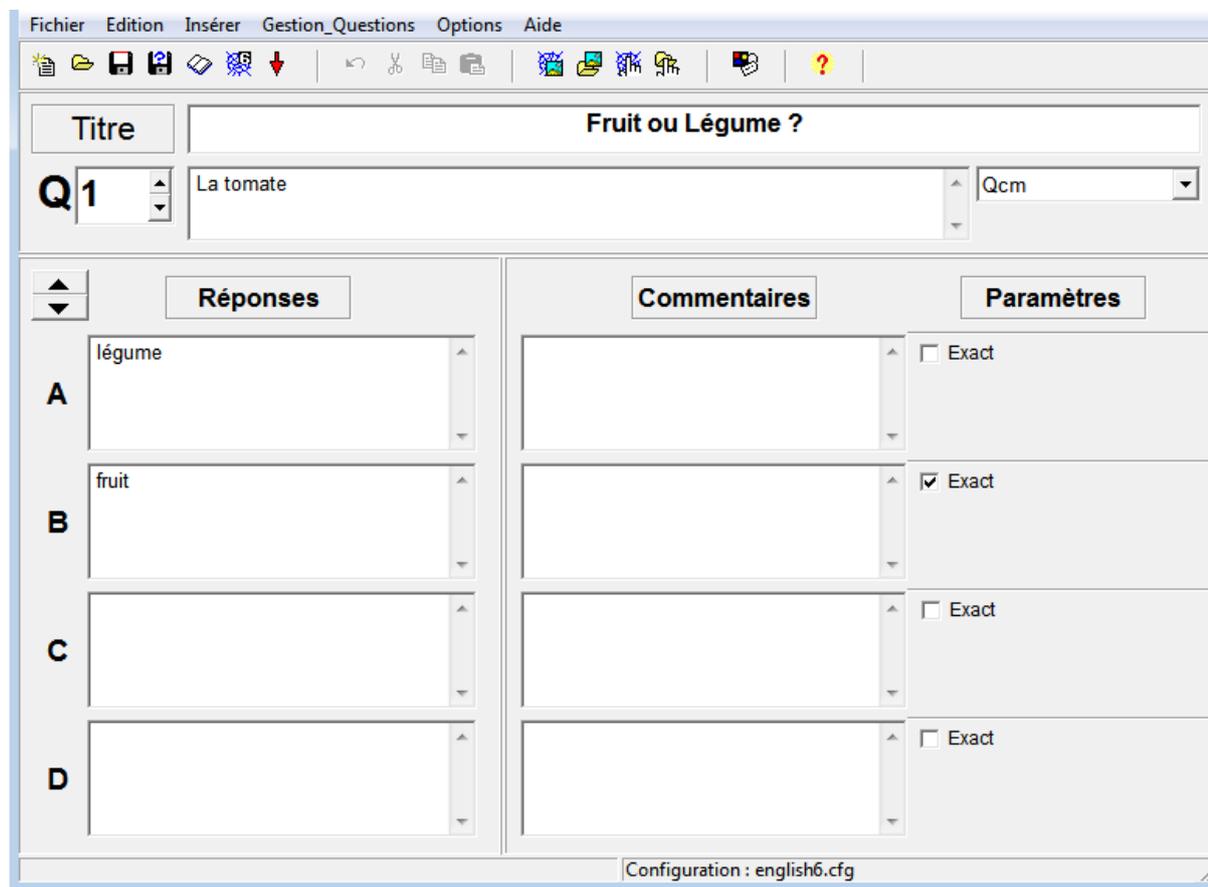
- « Je suis un fruit jaune et long. Qui suis-je ? »

6. Je mets le curseur dans la case A et j'écris une première possibilité de réponse. Je fais de même dans la case B, C ou D.

Attention : L'une des réponses doit bien sûr être la bonne, bien sûr !

Je propose maximum 4 réponses.

7. Je coche la bonne réponse dans la colonne « Paramètre ».
8. Je clique sur la flèche qui va vers le haut (↑) à côté du « Q » pour passer à la 2^e question
9. Je recommence le procédé à partir de l'étape 5.
10. Lorsque j'ai fait mes 5 questions, j'enregistre mon jeu sur une page web en appuyant sur F6.



Je m'autoévalue

Le jeu de « Memory »	Oui ☺	Non ☹	J'ai eu des difficultés à...
1. J'ai pris une photo bien cadrée et claire			
2. J'ai tapé le nom de mon aliment sans faute d'orthographe			
3. J'ai créé deux cadres de 6 cm x 6 cm			
4. J'ai utilisé la police «Comic Sans MS» et la taille 26			
5. J'ai adapté correctement la taille de ma photo			

Le quiz sur « Hot Potatoes »	Oui ☺	Non ☹	J'ai eu des difficultés à...
1. J'ai rédigé au moins 5 questions			
2. Chaque question contient 4 propositions			
3. Mes questions sont originales			
4. J'ai vérifié l'orthographe			
5. J'ai rendu mon quiz attrayant (couleurs)			
6. J'ai correctement enregistré mon quiz			
7. J'ai su jouer correctement en répondant aux quiz des autres			

Au niveau de mon comportement

	très bien 😊😊	bien 😊	moyen :-/	à améliorer 😞
Le jeu de « Memory »				
1. J'ai écouté attentivement l'institutrice				
2. Je me suis investi(e) dans le travail				
3. J'ai fait des recherches personnelles afin d'atteindre l'objectif (je n'ai pas attendu les explications du professeur)				
« Le quiz sur Hot Potatoes »				
1. J'ai apporté des idées personnelles				
2. J'ai écouté mon camarade				
3. Nous avons intégré chacun nos idées dans le travail				

Si c'était à refaire

J'ai aimé	Je n'ai pas aimé