

RESSOURCES PEDAGOGIQUES

Défi géométrique par CLAVARDAGE



Le clavardage, support d'un défi géométrique

([consulter la séance de clavardage spécifique à cet échange](#))



Un projet commun aux enseignantes de l'école Fernand Seguin (Québec - Canada) et aux enseignantes de l'école Moncondhuy à Villers-Cotterêts (Aisne - France) permet depuis 5 ans des échanges directs et en temps réel ... entre les élèves de ces deux écoles. Grâce à Internet et un logiciel adapté ces enfants de début de cycle 3 (CE2 pour les Français et 3ème pour les Québécois) peuvent donc régulièrement converser par clavier interposé (clavardage) et même pratiquer à l'occasion la visio-conférence.

Ce document se propose de présenter une des nombreuses activités menées lors des clavardages.
Pour avoir une vue plus exhaustive de ce partenariat, vous pouvez consulter les pages correspondantes sur les sites Web de ces deux écoles:

[Ecole Moncondhuy de Villers-Cotterêts \(France\)](#)

[Ecole Fernand Seguin de Montréal, Québec \(Canada\)](#)

Domaines et champs des programmes (cycle 3)

- Espace et géométrie -> les figures planes, triangle et ses cas particuliers, carré, losange, cercle : reconnaissance, description.

Compétences :

- Décrire une figure en vue de l'identifier dans un lot de figures ou de la faire reproduire sans équivoque.
- Utiliser à bon escient le vocabulaire suivant : triangle, triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral, carré, rectangle, losange, sommet, côté.

Domaines de compétences B2i

1) Maîtriser les premières bases de la technologie informatique :

- 1.2 recourir avec à-propos à l'utilisation de la souris et à quelques commandes clavier élémentaires.(clavardage)

- 1.3 et 1.4 ouvrir un fichier existant, enregistrer un document créé dans le répertoire par défaut, ouvrir et fermer un dossier.(sauvegarde et exploitation des conversations)
- 5) Communiquer au moyen d'une messagerie électronique. (envoi des fichiers au webmestre)
- 5.1 adresser (à un ou plusieurs destinataires), recevoir, imprimer un message électronique au moyen du logiciel de messagerie habituel, déjà corrigé.

Lieu de l'activité, matériel: Salle informatique de l'école, équipée de 7 postes connectés en ADSL (A noter: les quatre premières années, les échanges ont été menés sur une connexion RTC à 56kbits).

Déroulement de l'activité :



1ère étape, Concertation des enseignantes, mise au point du projet (échanges menés par clavardage et courrier électronique):

Les deux enseignantes préparent le projet qui sera proposé aux élèves de leur classe respective : les objectifs, le thème, les contenus et les modalités sont décidés en commun pour assurer une bonne réussite. Il s'agira ici d'un défi géométrique visant à consolider les compétences de leurs élèves dans ce domaine. Chaque classe s'organisera en groupes de 3 élèves qui défieront tour à tour leurs correspondants. Dans cette perspective des "devinettes" devront donc être créées par les élèves.

2ème étape, Présentation du projet aux élèves, découverte:

Les maîtresses présentent, chacune dans leur classe, le projet qui a été mis au point. Les enfants adhèrent immédiatement et avec enthousiasme. On commence alors tout de suite la rédaction de "devinettes". Les travaux réalisés sont lus et mis en commun. Après une première évaluation les élèves constatent d'eux-même qu'ils ont trouvé peu de devinettes. Ils manquent de vocabulaire géométrique, d'idées.

3ème étape, Recherche, apprentissages:

Il est convenu de rechercher dans des manuels, des livres... des mots nouveaux en géométrie, des idées de défi. Après cette recherche, les élèves vont essayer (guidés par la maîtresse) de définir tous ces nouveaux termes. On passe alors à une phase d'apprentissage.

4ème étape, Réécriture des défis:

Les enfants ont acquis de nouvelles connaissances et vont les mettre à profit pour réécrire leurs devinettes et en créer de nouvelles. Celles-ci seront ensuite testées auprès de leurs camarades de classe et même d'autres classes dans l'école.

5ème étape, Ajustements, écriture définitive du défi:

Après l'évaluation de l'étape précédente, les devinettes sont modifiées si nécessaire. Chaque groupe écrit le document final qu'il va utiliser le jour du défi.

6ème étape, "Rencontre" avec les correspondants : Le défi

Le grand jour est arrivé : chaque groupe va se retrouver devant un ordinateur et pendant environ 45 minutes les échanges vont pouvoir se faire. Diverses situations vont alors se présenter :

- Les enfants connaissent la réponse: pas de problème !
- Ils ne la connaissent pas : il y a d'abord échange entre les membres du groupe, puis rapidement un ou deux élèves vont aller faire une recherche dans des documents qui ont été mis à leur disposition.

Si la réponse n'est toujours pas trouvée, il est alors demandé un indice aux correspondants. Cette situation s'avère très enrichissante. Le moment de clavardage se termine (avec regret...) et tous les groupes sauvegardent le fil de la conversation qu'ils viennent d'avoir sous la forme d'un fichier texte.

7ème étape : Synthèse

A l'aide des fichiers sauvegardés puis imprimés, les devinettes des correspondants sont reprises en classe. Une

synthèse va permettre de produire des documents qui seront affichés dans la classe, dans les cahiers des élèves et sur le site de l'école.

propriétés	côtés	polygône	quadrilatère	angle droit	angle aigu	côtés égaux	mesures égales=côtés isométriques	côtés parallèles	figures fermées	
<i>figures</i>										
<i>décagone</i>										
<i>triangle</i>										
<i>rectangle</i>										
<i>triangle</i>										
<i>équilatéral</i>										
<i>carré</i>										
<i>losange</i>										
<i>parallélogramme</i>										
<i>rectangle</i>										
<i>hexagone</i>										
<i>triangle isocèle</i>										
<i>triangle</i>										
<i>quelconque</i>										

dodécagone

Ressources:

logiciels utilisés: MSN Messenger pour le clavardage, Word pour mise en page et impression des échanges.

Apports et limites des TIC:

La motivation de pouvoir échanger en direct est très forte. Les élèves sont toujours ravis de pouvoir contacter leurs correspondants en temps réel. De plus Internet est le seul moyen accessible à une école qui rend possible ce genre d'activité .

Les limitations sont d'ordre technique. La connexion ou les ordinateurs ne sont pas toujours exempts de problèmes...