

# Projets numériques accompagnés

Equipe numérique du Tarn

## PROJET cycle 2 et cycle 3

### PROJET « Résolution de problèmes échiquéens »

#### **But :**

A partir de situations simples tirées du jeu d'échecs, il s'agit de résoudre des problèmes en construisant des procédures. Le travail en groupe permettra à chaque élève de chercher, modéliser, représenter, raisonner, calculer et communiquer. Chaque séance fera l'objet d'acquisition d'une connaissance échiquéenne simple (modalité de déplacement d'une pièce), connaissance à réinvestir immédiatement dans des situations de résolution de problèmes. La séquence d'apprentissage d'une dizaine de séances sera intégralement fournie aux enseignants. Trois séances seront animées par un ERUN, un CPC ou un CPD.

Toutes les classes seront inscrites dans un groupe sur l'ENT départemental. Elles pourront ainsi échanger pour construire des procédures efficaces et coopérer dans la résolution de problèmes. Ces échanges seront l'occasion d'appréhender les écrits argumentatifs. Cet ENT mettra également à disposition des élèves les règles et procédures à mémoriser sous forme de capsules vidéos simples.

**Niveau de classe :** Cycle 2 – Cycle 3

#### **Objectifs pédagogiques principaux :**

- Chercher, modéliser, représenter, raisonner, calculer et communiquer
- Mobiliser des stratégies argumentatives : recours à des exemples, réfutation, récapitulation, etc.
- Progresser collectivement dans une investigation en sachant prendre en compte le point de vue d'autrui.
- Expliquer sa démarche ou son raisonnement, comprendre les explications d'un autre et argumenter dans l'échange.

**Formation proposée :** 3h d'animation pédagogique.

**Niveau d'implication :** Moyen. Les règles du jeu d'échecs peuvent être inconnues de l'enseignant. Elles seront présentées lors de l'animation pédagogique.

**Contrainte matérielle :** ordinateur collectif avec vidéo projecteur ou tbi – ENT (compte enseignant gratuit à minima) – 1 jeu d'échec pour 4 élèves.

#### **Supports numériques :**

- Un blog pour suivre le projet
- Des cahiers multimédias mutualisés sur l'ENT

**Personnes ressources :** CPD Numérique, ERUN et CPC de circonscription.

**Durée du projet :** au choix de l'enseignant en fonction du projet de classe.

#### **Inscription :**

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSc2HZ7HLJGRkFBJZBXjbp5wJqO2RpH\\_3PxRG7Wq5oAJNjmfMg/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSc2HZ7HLJGRkFBJZBXjbp5wJqO2RpH_3PxRG7Wq5oAJNjmfMg/viewform?usp=sf_link)

## Projet Rallye Web - Sur les traces de Lapérouse

### **But :**

Ce projet pluridisciplinaire s'articule à la manière d'un « rallye web ». Il prend appui sur un site Internet développé par l'équipe TICE du Tarn (81). Il est destiné aux élèves de cycle 3.

Les élèves vont découvrir, par différentes recherches et explorations, les étapes de l'expédition menée par Lapérouse. Tout au long du projet, les différents aspects du voyage sont abordés (préparatifs, navigation, rencontres, difficultés, ...) à travers des activités variées qui concernent les différents domaines de l'enseignement : Histoire, géographie, lecture, production d'écrits, mathématiques, le tout en lien avec les usages du numérique.

L'accent est mis sur la collaboration, la confrontation des idées, la prise en compte du point de vue de l'autre. Selon l'effectif, la classe pourra constituer un à trois équipages, chacun devant renvoyer une réponse collective à chaque étape.

Les classes peuvent s'inscrire tout au long de l'année scolaire (inscription ouverte entre septembre et fin février) et participer à leur rythme. Toutefois pour se dérouler de manière optimale, le projet nécessite environ deux périodes complètes.

Il est divisé en cinq étapes qui correspondent à cinq grandes thématiques liées au voyage. Dans chacune, plusieurs activités seront menées par les élèves pour répondre à un formulaire d'étape (un formulaire réponse par équipage). Au retour de chaque formulaire, le corrigé est envoyé, une auto-correction et un calcul des points sont effectués par la classe. La progression de chaque équipage dans le rallye, au fur et à mesure des étapes, est symbolisée par un bateau naviguant sur une carte maritime reprenant le trajet de Lapérouse.

**Niveau de classe :** CM1-CM2

### **Objectifs pédagogiques principaux :**

- Développer la maîtrise de la langue orale et écrite : argumentation, rédaction des réponses.
- Travailler en équipe, partager des tâches pour gérer un projet collectif.
- Mobiliser les outils numériques dans le cadre du projet.

### **Support numérique :**

- Un site internet : <http://crtice.occe81.fr/index.php> ;

**Niveau d'implication :** forte implication sur environ 12 semaines.

**Contrainte matérielle :** ordinateur collectif avec vidéo projecteur ou TBI/ENI et une classe mobile d'ordinateurs ou de tablettes connectés à Internet.

**Personnes ressources :** ERUN de circonscription, Gilles Richomme.

**Durée du projet :** 12 semaines environ (sur 2 périodes consécutives au choix) entre octobre 2022 et juin 2023

**Inscription :** <http://crtice.occe81.fr/display.php?idss=159&selectrub=71&archiv=0>

