

# Technologie cycle 3

mai 2020

# Titre du projet : Inventer un code

Inventer un code permettant de communiquer entre les personnes par un signal visuel ou sonore.

# Compétences développées

# Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques

Imaginer, synthétiser, formaliser et respecter une procédure, un protocole.

Rechercher des solutions techniques à un problème posé, expliciter ses choix et les communiquer en argumentant.

Participer à l'organisation et au déroulement de projets.

## Concevoir, créer, réaliser

Imaginer des solutions en réponse au besoin.

Réaliser, de manière collaborative, le prototype de tout ou partie d'un objet pour valider une solution.

## Pratiquer des langages

Identifier un signal et une information

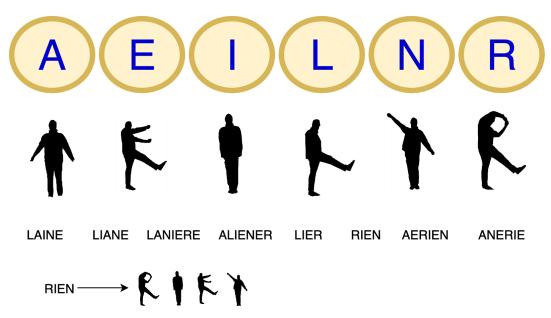
# Remarques:

Le travail proposé ici peut être abordé sans préalable mais peut aussi s'inscrire dans la continuité du projet "Inventer un jeu".

## Déroulement

#### Découverte d'un code

Pour éviter d'avoir à coder tout l'alphabet, en utilisant le site : <a href="https://www.dcode.fr/solveur-scrabble">https://www.dcode.fr/solveur-scrabble</a> par exemple, on peut choisir quelques lettres, et obtenir les mots qu'il sera possible de constituer avec celles ci.



À l'aide du code illustré ci-dessus, l'enseignant pourra demander aux élèves de découvrir quelques mots qu'il mimera lettre par lettre. Puis on pourra demander à un élève de faire découvrir d'autres mots à l'ensemble du groupe.

#### Faire la synthèse

Construire une fiche de synthèse à partir de ce que l'on vient de vivre. Mettre en évidence le vocabulaire : émetteur, récepteur, signal, information, code.

## Créer son propre code

Donner à l'ensemble de la classe un jeu de 5 à 10 lettres puis demander aux élèves, par groupe de 4 ou 5, de créer un code visuel ou sonore dont seul les membres du groupe auront connaissance. Lorsque le code est créé, laisser un temps aux élèves pour qu'ils s'entraînent à coder et décoder.

#### Jouer

Placer les élèves de manière à ce qu'il puissent tous se voir (en cercle sur la cour). L'enseignant donne un mot à un élève de l'équipe 1. L'élève émetteur transmet le mot codé à l'ensemble du groupe.

L'enseignant comptabilise les points : ajouter 2 points par élève membre de l'équipe de l'élève émetteur qui donne le bon mot, retrancher 1 point par élève appartenant aux autres équipes et qui a trouvé le mot.

L'enseignant donne un nouveau mot à un élève de l'équipe 2 etc ...

On peut faire plusieurs tours par équipe

L'équipe qui a récolté le plus de points a gagné