

Projet DeVINT - Idées logiciels

Enseignants DV Clément Ader 2013-2014

Jeux:

- _ Jeux télévisés: Questions pour un champion, Qui veut gagner des millions (jeu de culture générale, pas d'obligation de questions uniquement scolaires: télé, cinéma, musique...)
- _ Karaoké: une chanson passe, se coupe, l'élève doit retrouver les bonnes paroles ou la bonne mélodie selon 3 possibilités (+ ou - selon la difficulté du jeu)
- _ Puzzles à reconstituer
- _ Reconnaître une image ou un tableau (donné dans un premier temps) à l'aide d'un détail
- _ Reconnaissance des instruments de musique: plusieurs sons proposés, l'élève doit choisir l'instrument qui convient, ou l'inverse.
- _ Jeux classiques (ils adorent!): Tetris, casse briques, space invaders, candy crush?...

Jeux pédagogiques:

- Français

- _ Plusieurs sons simples (s, f, m, n...) ou complexes (on, en, an, ein, ain, eau, au...) proches sont affichés, un son est dit, l'élève doit cliquer sur le son correspondant
- _ Associer un son avec l'image de l'objet (ou son nom)
- _ Un mot est écrit avec une ou deux lettres manquantes, l'élève doit retrouver les lettres manquantes (présentes ou non à l'écran)
- _ Plusieurs mots de prononciation proches sont écrits, (ou dits), l'élève doit en retrouver un en particulier
- _ Plusieurs syllabes sont dans un coin de l'écran, l'élève doit les assembler pour former un mot dit.
- _ Jeu du pendu
- _ Associer plusieurs mots de la même famille dans un même sac, trouver l'intrus parmi plusieurs mots de la même famille.
- _ Idem pour champ lexical
- _ Associer des synonymes, des contraires

- Maths

- _ Plusieurs collections d'objets sont disposés d'un côté de l'écran, de l'autre des constellations de dés (peut être plus grand que 6!), l'élève doit relier la collection avec le nombre ou la constellation correspondante.

_ Niveau 1: Un personnage veut acheter x bonbons, l'élève doit glisser le bon nombre de bonbons dans son sac

_ Niveau 2: Un personnage veut acheter x bonbons mais il en a déjà x-y dans son sac. L'élève doit glisser le bon nombre de bonbons dans son sac.

_ Niveau 3: Plusieurs personnages sont dans un coin de l'écran, l'élève dispose d'un nombre x de bonbons qu'il doit partager de façon équitable entre tous les personnages.

_ Une voix dit un nombre et l'enfant doit chercher le nombre correspondant parmi plusieurs nombres (Niveau 1 jusqu'à 60, Niveau 2 jusqu'à 1000, niveau 3 au delà)

_ Niveau 1: Il y a plusieurs objets du quotidien (fruits, légumes, bonbons...) dans un coin de l'écran et plusieurs sacs. Pour chaque sac il est noté un nombre, l'élève doit remplir chaque sac avec le bon nombre d'objets.

_ Niveau 2: Idem mais il y a déjà des objets dans les sacs, l'élève doit compléter pour arriver au nombre indiqué sur le sac.

_ 4 opérations (additions, soustraction, multiplications, divisions) illustrées à l'aide de constellations de dés à la place ou sous les chiffres utilisés.

_ Il y a un tas de formes géométriques (ou d'objets ayant leur face visible d'une forme géométrique: plus difficile), une voix ou un texte dit de sélectionner tous les triangles, rectangles, losanges...

_ Tri des objets selon leur forme

• Structuration dans l'espace / dans le temps

_ Vocabulaire de position: l'élève dispose de 10 objets à placer dans un décor selon des instructions données oralement ou par écrit: place l'objet SUR la table, SOUS le canapé, EN-DESSOUS du tapis, ENTRE les deux chaises...

Possibilité de le faire en anglais pour un niveau 2, en donnant éventuellement le vocabulaire en introduction au début du jeu?

_ Plusieurs images décrivant une situation proche, une voix ou un texte décrit une des images, l'élève doit cliquer sur la bonne.

_ Il y a deux quadrillages à l'écran, dans l'un d'eux il y a des objets placés. L'élève doit replacer dans le second les objets à l'identique du premier.

_ Ranger dans l'ordre chronologique des images racontant une histoire qui est préalablement racontée (vérification possible en oralisant l'histoire obtenue: si l'histoire n'est pas logique, l'élève devra revoir la mise en place des images)

• Découverte du monde

_ Assembler les différentes parties du corps humain, du système digestif, du système respiratoire, sanguin...

_ Cliquer sur la partie du corps qui est nommée

- _ Associer chaque animal à son petit (et à leur nom: plus difficile)
- _ Associer chaque animal à son cri (et à leur nom: très difficile!)
- _ Choisir des aliments pour former un repas équilibré
- _ Choisir des aliments en fonction des envies (non dites) d'un personnage: les plats sont sélectionnés si proches des envies, rejetés si loin des envies. Voir sur Youtube: "Zoombinis - Make me a pizza"
- _ L'élève doit choisir un ou des moyens de transport en fonction du trajet imposé: aller de Nice à New York , de Nice à Rome...

to be continued... selon vos envies !