

## FICHE DE SEANCES n°03 & n°04

### Jeu de piste informatique

Séquence :

02 - L'environnement numérique de travail (E.N.T.).

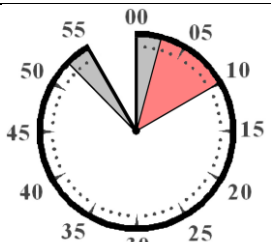
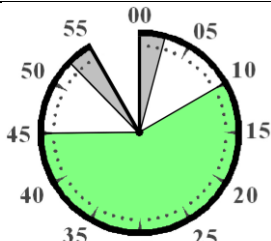
Problématique / Situation problème :

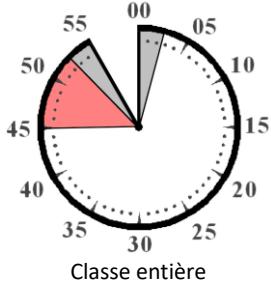
Créer, enregistrer, ouvrir, transmettre des données numériques, est la base de l'informatique.

Prêt à relever le défi ?

Compétences travaillées
CT 2.3 – Décrire le fonctionnement d'objets techniques, leurs fonctions et leurs composants (domaine 4 du Socle). CT 2.5 - Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information (domaine 4 du Socle). CT 5.1 - Utiliser des outils numériques (communiquer des résultats, traiter des données, simuler des phénomènes, représenter des objets techniques) (domaine 2 du Socle).
Compétences associées
Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information.
Connaissances
Environnement numérique de travail. Le stockage des données, notions d'algorithmes, les objets programmables. Usage des moyens numériques dans un réseau. Usage de logiciels usuels.

## Deux séances aux mêmes contenus prévues

Modalités	Activités	Supports & documents
 <p>Classe entière</p>	<p><u>Mise en place des hypothèses :</u>            Les outils informatiques sont ... des outils !            C'est-à-dire que leur usage doit être un moyen de réaliser un travail. Il faut donc en maîtriser les nombreuses procédures, à commencer par celles de base.            Deux jeux de piste vous attendent (écouteurs ou casque audio obligatoires).            Organisation en autonomie ou en binômes.</p> <p>Consignes :            Une moitié de classe commence par le jeu de piste « ordinateur » et l'autre moitié commence par le jeu de piste « tablette ». (Sitetechno.fr / Niveau 6° / Documents (colonne Ressources et illustrations).            A la fin de chaque jeu de piste, les élèves viennent rendre compte au professeur.</p>	<p>Avant la séance, il faut avoir copié les fichiers ...  <i>Créer un nouveau dossier.pdf</i>  <i>Sauve.odt</i>  <i>Arrivée.odg</i>            ... dans Commun:\Jeu de piste\              Avoir punaisé les QR codes du fond de la salle.              Avoir préparé des QR codes à distribuer aux élèves.</p>
 <p>Classe entière            Travail individuel ou en binôme</p>	<p>Début des jeux de piste ...            Travail en autonomie ou en binôme avec intervention minimum du professeur.</p> <p><u>Jeux de piste « ordinateur » :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vidéo de démarrage : les différents lecteurs et ouverture d'un fichier. Fichier à ouvrir dans la description de la vidéo.</li> <li>- Ouverture du fichier <i>Créer un nouveau dossier.pdf</i>.</li> <li>- Création d'un dossier <i>Technologie</i> dans le lecteur <i>Perso</i>.</li> <li>- Ouverture du fichier <i>Commun\Jeu de piste\Sauve.odt</i>.</li> <li>- Enregistrement sous ... le lecteur <i>Perso</i> et saisie du nom de famille.</li> <li>- Ouverture du fichier <i>Commun\Jeu de piste\Arrivée.odg</i>.</li> <li>- Fermeture des logiciels et fenêtres.</li> <li>- Arrêt du poste de travail.</li> </ul> <p><u>Jeux de piste « tablette » :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vidéo de démarrage : connexion à un réseau WiFi et accès à un site via le navigateur <i>Browser</i>. Lien à cliquer à la fin de la vidéo.</li> <li>- Vidéo <i>Scanner un QR code avec QR Droid</i>.</li> <li>- Scan du QR code affiché au fond de la salle.</li> <li>- Ouverture du fichier <i>Réaliser des photos et des vidéos.pdf</i>.</li> <li>- Clic sur le logo en bas de page.</li> <li>- Vidéo <i>Gestion des photos et des vidéos</i>.</li> <li>- Remise du QR code suivant après vérification de la <i>Gallery</i>.</li> </ul>	<p>Tous les postes informatiques.            Toutes les tablettes.            Les élèves doivent disposer de leurs écouteurs.            Prêt éventuel de doubleurs audio.</p>

	- Vidéo <i>Eteindre la tablette</i> .	
	<p><u>Synthèse :</u>  Recueil des réussites et difficultés éprouvées par les élèves.  Reprise rapide des procédures mises en œuvre.  Rappel des différents contextes d'utilisation de chaque procédure.  Montrer aux élèves que certains fichiers sont accessibles via la description des vidéos.  <b>- Le soin à apporter à tous les matériels !</b></p>	<p><u>Vidéo-projection :</u>  Extrait des vidéos ou documents selon les besoins des élèves.</p>

Synthèse à retenir :

- Connaître les différents lecteurs disponibles via sa session et les droits associés.
- Connaître la notion d'arborescence et savoir la gérer dans son lecteur Perso.
- Créer un nouveau dossier.
- La différence entre les commandes *Enregistrer* et *Enregistrer sous ...*, et leurs contextes de mise en œuvre respectifs.
- La procédure d'arrêt des ordinateurs (pas au bouton !).
- Connexion à un réseau Wifi avec la tablette (collège et, si le temps le permet, Piratebox).
- Scanner un QR code avec *QR Droid* (voire avec une autre application).
- Réaliser une photo et une vidéo avec la tablette (application *Appareil Photo*).
- Gérer la *Gallery*.
- Renommer un fichier sur la tablette.
- Eteindre la tablette.