

SENSIBILISATION: LE CHAT ET LES SOURIS AVEUGLES 2 -DISCUSSION 1/2



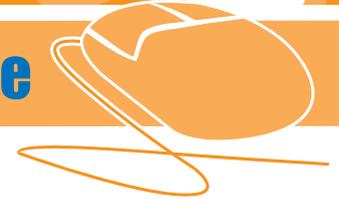
BUT DE L'ACTIVITÉ

A partir du vécu précédent, dans une situation de jeu, il va s'agir de faire un petit bilan de ce qui a été fait et trouvé et ensuite, d'essayer de faire un parallèle avec le monde des ordinateurs. Une discussion peut alors s'engager sur l'intelligence artificielle, la prise d'initiative d'un ordinateur, sa perception de l'environnement qui l'entoure...

PRÉ-REQUIS

- ★ Avoir joué au jeu
« Le chat et la Souris aveugles »

Informatique



COMMENT M'Y PRENDRE ?

IL EST IMPORTANT DE S'ASSURER QUE CE TEMPS VA SE PASSER DANS DE BONNES CONDITIONS.

POUR QU'UN ÉCHANGE OU UNE DISCUSSION PUISSE AVOIR LIEU, IL FAUT ORGANISER LE GROUPE POUR QUE

- *TOUT LE MONDE PUISSE SE VOIR (CERCLE)*
- *TOUT LE MONDE SOIT AU MÊME NIVEAU « PHYSIQUE » : SOIT TOUT LE MONDE EST ASSIS PAR TERRE, SOIT TOUT LE MONDE EST SUR UNE CHAISE.*

IL EST POSSIBLE DE METTRE EN PLACE UN RETOUR AU CALME AFIN DE RÉCUPÉRER UNE CERTAINE ATTENTION ET CONCENTRATION APRÈS CE JEU AGITÉ.

C'EST À TRAVERS CE GENRE DE MOMENTS D'ÉCHANGE QUE L'ON PEUT IMPULSER UN ESPRIT D'ÉCOUTE ET DE PRISE EN COMPTE DE LA PAROLE DES AUTRES, QUI POURRA ÊTRE DÉTERMINANT POUR LA SUITE DE L'ACTIVITÉ.

★ Avec les autres joueurs, répond à ces questions :

- ~ « Est-ce que certains ordres que vous avez donné ont été mal interprétés ou ont donné des déplacements aberrants ? » « Si oui, pourquoi ? »
- ~ « Est-ce que les ordres que vous avez trouvés dans la deuxième partie du jeu ont permis des déplacements plus rapides ? » (reprendre chaque ordre inventé)
- ~ « Est-ce que ces nouveaux ordres étaient faciles à comprendre du chat ou de la souris ? » (reprendre chaque ordre inventé)
- ~ « Quels nouveaux ordres auriez vous pu trouver permettant des déplacements plus rapides tout en étant facilement compréhensibles par le chat ou la souris ? »

DIFFICULTÉ : 
 DE 15 MINUTES



LE CHAT ET LES SOURIS AVEUGLES 2 -DISCUSSION 2/2



MATÉRIEL NÉCESSAIRE

★ Aucun ...

★ Le jeu auquel vous venez de jouer était une entrée en matière à l'informatique. Voilà quelques petites questions avant de se lancer dans la grande aventure de l'ordinateur.

- ~ « Sur un ordinateur, comment donne-t-on les ordres à la machine ? » « En utilisant l'imprimante ? l'écran ? le clavier ? le MODEM ? La souris ? Le lecteur CD-rom ? »
- ~ « Est-ce qu'un ordinateur parle et comprend notre langage ? »
- ~ « Comment programme-t-on un ordinateur ? »
- ~ « A quoi correspondent les mots Miaou ou Fromage que tu disais au chat ou à la souris ?
- ~ Que se passe-t-il si on ne donne pas l'équivalent de ces mots sur un ordinateur ? »
- ~ « Est-ce qu'un ordinateur peut, de lui même, prendre une décision tout seul ? »
- ~ « Comment un ordinateur peut-il avoir des informations sur le monde qui l'entoure (présence de quelqu'un, température ambiante, temps qu'il fait dehors) ? »

L'ANIMATEUR OU L'ENSEIGNANT DOIT ÊTRE LE GARANT D'UNE CERTAINE QUALITÉ D'ÉCOUTE ET DE COMMUNICATION AU SEIN DU GROUPE.