

# Memory



unplugged  
QUEST

Dans la quête "Memory", les enfants devront associer des mots à une image et une image de technologie à une image de son utilisation. Les images sont liées à la programmation et aux ordinateurs. Dans Memory, les enfants en apprennent davantage sur le monde de la technologie et de la programmation de jeux, sans utiliser d'appareils réels. Il améliore leur dextérité, leur raisonnement et leur mémoire.

**Ressources imprimables jointes :** Memorycards Scratch (supplément : Memorycards Computer)

**Matériel supplémentaire nécessaire :** Aucun

**Territoire 4 - L'usine fantastique**



**Durée totale :** 30 min



**ODD liés**



**Objectifs d'apprentissage**



Lecture



S'informer dans le monde numérique, mobiliser les outils numériques



Raisonnement



Comprendre les systèmes naturels et les systèmes techniques

**Modalités de jeu**

6 - 12 ans

Travail en groupe

En classe

A la maison

Cette production fait partie du matériel produit par le projet Unplugged qui a reçu un financement du programme ERASMUS + de l'Union européenne sous la convention de subvention n° 2020-1-FR01-KA227-SCH-095528. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.

Cette œuvre est placée sous licence Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>), ce qui permet une utilisation, une distribution et une reproduction sans restriction sur n'importe quel support, à condition de citer de manière appropriée le ou les auteurs originaux et la source, de fournir un lien vers la licence Creative Commons, d'indiquer si des modifications ont été apportées et de partager de la même manière.



Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne





## Intérêt pédagogique et sujets ciblés

### Découvrir le monde numérique :

Les enfants grandissent dans ce monde et il est important qu'ils comprennent les différentes technologies à leur disposition. En utilisant des programmes, des jeux et des sites internet, ils peuvent rapidement élargir leur vocabulaire et nommer ce qu'ils voient. Ils peuvent également pratiquer leurs techniques, leur mobilité et leur communication en utilisant ces appareils. Les jeux éducatifs, les jeux de puzzle, les jeux d'adresse et les jeux de réflexion sont très populaires et peuvent être très instructifs pour les enfants.

### Raconter et témoigner avec des images :

Les images peuvent améliorer le développement des enfants de différentes manières :

- L'utilisation d'images apporte aux enfants de la clarté et de la prévisibilité, ce qui contribue à leur indépendance.
- La fantaisie des enfants est stimulée. Les enfants apprennent à penser en images et en histoires, et ils peuvent utiliser cette compétence lorsqu'ils entendent ou lisent des histoires.
- La créativité des enfants est stimulée. La visualisation leur permet de penser de manière à trouver des solutions.
- Les enfants se détendent lorsqu'ils voient des images. C'est un moment de réflexion qui leur permet de prendre conscience d'eux-mêmes, de leurs pensées et de leurs émotions. La confiance en soi est ainsi développée.

### Aborder la programmation :

Notre société devient de plus en plus automatisée et numérisée et la programmation est rentrée dans les pratiques et les compétences clés que les enfants développent, notamment avec des activités de codage proposées dans les classes. La programmation apprend aux enfants à acquérir des compétences qu'ils pourront utiliser à l'âge adulte.

Les compétences que les enfants acquièrent grâce à la programmation sont les suivantes :

- La pensée créative et logique
- La conscience spatiale
- La capacité à résoudre des problèmes
- La collaboration





# Règles du jeu

## Univers du jeu et formats :

- Memory Scratch : Apprenons à programmer sans utiliser d'ordinateur ! Dans ce jeu, les enfants jouent à un jeu de mémoire basé sur le jeu de codage "Scratch". Scratch est un programme informatique qui permet aux enfants de créer des histoires, des jeux et des animations numériques. Pour se familiariser avec le programme, les enfants doivent associer une image à un mot. Les images représentent les blocs et les boutons qui sont utilisés dans "Scratch". Ce jeu de cartes fournit une orientation initiale aux enfants lorsqu'ils commencent à coder dans ce programme informatique.
- Memory Ordinateurs : Dans ce jeu, les enfants jouent à la mémoire basée sur des dispositifs informatiques. Ils doivent relier une image (liée à un ordinateur) à sa signification. Certaines images seront très faciles, d'autres peuvent être un peu difficiles. Ce jeu de cartes permettra aux enfants d'en savoir plus sur les différents dispositifs liés aux ordinateurs.
- Memory Solutions Durables : Dans le dernier format du jeu, les enfants devront relier des technologies qui sont rentrées dans nos vies au fil des époques, et qui facilitent nos activités quotidiennes tout en permettant de développer la soutenabilité de nos sociétés. Cela permettra aux enseignants d'ouvrir des discussions sur d'autres thèmes tels que les énergies renouvelables, l'accès pour tous à la lecture ou encore l'utilisation des ressources naturelles.

## Règles du jeu :

- En group de quatre joueurs idéalement (il peut aussi être joué avec un minimum de 2 joueurs)
- Laissez les enfants jouer à tour de rôle
- Les cartes sont placées sur la table, face cachée. Les enfants essaient de former des paires (associer une image à un mot) en prenant et en retournant les cartes en même temps
- Les enfants doivent regarder le tableau noir pour vérifier leurs bonnes combinaisons
- Si les cartes ne correspondent pas, elles sont remises à leur place initiale, face au sol
- Lorsqu'une bonne combinaison est trouvée, les cartes mémoire sont récupérées par le joueur et mises de côté et le même joueur joue à nouveau
- Le joueur qui a le plus grand nombre de cartes à la fin du jeu a gagné

## Rôle de l'enseignant et organisation du jeu :

- Explique les règles du jeu
- Mélange les cartes
- Pose les cartes mémoire au hasard, face cachée, sur la table
- Veillez à ce que chacun joue loyalement et reconnaisse la bonne combinaison de cartes





## Tours de jeu

### Memory "Scratch"

Les enfants jouent à la quête Memory "Scratch" par groupes de quatre joueurs. L'enseignant mélange les cartes mémoire et les place au hasard sur la table.

Les enfants jouent à tour de rôle. Ils retournent 2 cartes simultanément pour découvrir la bonne combinaison d'une image de "Scratch" et du mot correspondant. Lorsque la combinaison est incorrecte, les enfants remettent les 2 cartes à leur place initiale, face à la table. Le but est que les joueurs se souviennent de la place des cartes sur la table. Lorsqu'un joueur trouve une bonne combinaison, il garde la paire pour son dossier et repasse son tour jusqu'à ce qu'il ait une mauvaise réponse. Le jeu est terminé lorsque toutes les images sont liées au bon mot. La personne qui a le plus grand nombre de paires de cartes gagne la partie. A l'issue de ce jeu, l'enseignant peut, s'il le souhaite, faire découvrir Scratch à ces élèves sur ordinateur, ou combiner ce jeu avec "Programmer une chorégraphie" qui permet également d'explorer l'outil Scratch.

### Memory "Ordinateurs"

Les enfants jouent à la quête Memory "Ordinateurs". Ils jouent en groupes de quatre joueurs. L'enseignant mélange les cartes mémoire et les place au hasard sur la table.

Les enfants jouent à tour de rôle. Ils retournent 2 cartes simultanément pour découvrir la bonne combinaison d'une image de "Computer" et du mot correspondant. Lorsque la combinaison est incorrecte, les enfants remettent les 2 cartes à leur place initiale, face à la table. Le but est que les joueurs se souviennent de la place des cartes sur la table. Lorsqu'un joueur trouve une bonne combinaison, il garde la paire pour son dossier et repasse son tour jusqu'à ce qu'il ait une mauvaise réponse. Le jeu est terminé lorsque toutes les images sont liées au bon mot. La personne qui a le plus grand nombre de paires de cartes gagne la partie.

### Memory "Solutions Durables"

Les enfants jouent à la quête Memory "Solutions Durables". Ils jouent en groupes de quatre joueurs. L'enseignant mélange les cartes mémoire et les place au hasard sur la table.

Les enfants jouent à tour de rôle. Ils retournent deux cartes simultanément pour découvrir la bonne combinaison d'une image de technologie et d'une image de son utilisation dans le cadre des "Solutions durables". Lorsque la combinaison est incorrecte, les enfants remettent les 2 cartes à leur place initiale, face à la table. L'objectif est que les joueurs se souviennent de la place des cartes sur la table. Lorsqu'un joueur trouve une bonne combinaison, il garde la paire pour son dossier et reprend son tour jusqu'à ce qu'il ait une mauvaise réponse. Le jeu est terminé lorsque toutes les images sont couplées. La personne qui a le plus grand nombre de paires de cartes gagne la partie. L'enseignant peut ouvrir des discussions et présenter les divers outils et technologies que les enfants découvriront grâce à ce memory.





## Sujet 1 - S'informer dans le monde numérique

Découvrez des jeux pratiques permettant aux enfants de se familiariser avec les ordinateurs :

- <https://tekkieuni.com/blog/computer-basics-for-kids/>
- <https://learnenglishkids.britishcouncil.org/category/topics/computers-and-technology>



## Sujet 2 - Raconter et témoigner avec des images

Discutez de l'importance de l'utilisation des images dans l'apprentissage :

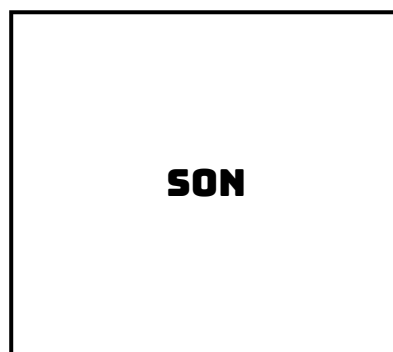
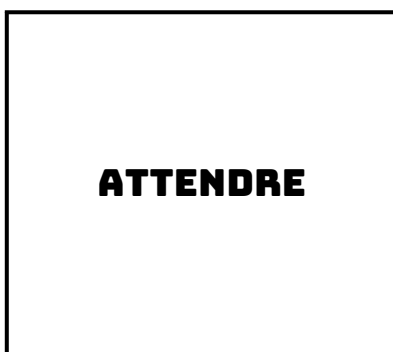
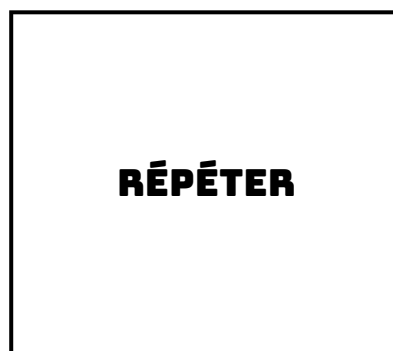
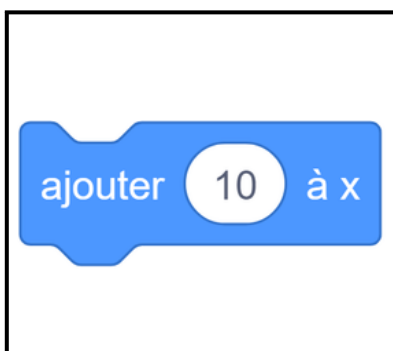
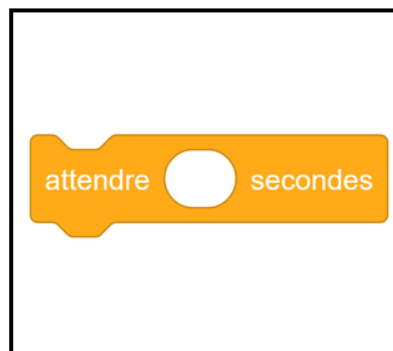
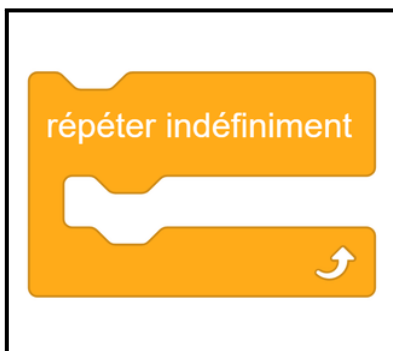
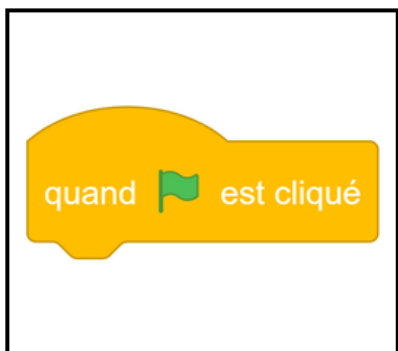
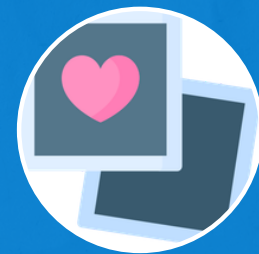
- <https://growingleaders.com/blog/why-is-teaching-with-images-so-effective-part-1/>
- <https://www.tes.com/magazine/archive/do-pictures-really-help-learning>



## Sujet 3 - Aborder la programmation

- Scratch Jr (pour les jeunes enfants de 5 à 7 ans) : <https://www.scratchjr.org/>
- Scratch (pour les enfants de 8 à 18 ans) : <https://scratch.mit.edu/>
- Code.org : <https://code.org/>
- Kodable : <https://www.kodable.com/>







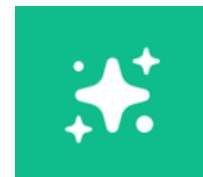
## Jeu sur scratch

**CHANGER**

**DÉMARRER AVEC  
LA TOUCHE  
ESPACE**

**BULLE DE  
DIALOGUE**

**MARCHER**



**SUPPRIMER UN  
SPRITE**

**SURPRISE**

**CHOISIR UN  
SRPITE**

**CHOISIR UN  
ARRIÈRE-PLAN**



**CHOISIR UN SON**

**DESSINER**

**REEMPLIR**

**POSITION  
ALÉATOIRE**



aller à position aléatoire ▾



**IPAD**



**ORDINATEUR  
PORTABLE**



**IMPRIMANTE**



**CLAVIER**



**CARTE MÈRE**



**SOURIS**





**DISQUE DUR**



**ÉCRAN**



**ENCEINTE**



**TOUR DE PC**



**MÉMOIRE  
INTERNE**



**CASQUE**



# Imprimables



## Memory "Solutions durables"

