

Le tour du monde en énigmes

En participant à un rallye électronique, des élèves du cycle 3 explorent les pays d'Europe sur Internet. Ils sont tour à tour dans le rôle du poseur d'énigmes et dans celui du chercheur d'informations. Cette activité, évoquée dans le précédent numéro de Médialog⁽¹⁾, mêle acquisitions de savoir-faire informatiques et de compétences langagières.

Jean-Christophe GRZESITCHAK – Professeur des Écoles – École d'Ebring (57)

Dans le but d'établir un réseau de correspondance durable entre les classes de plusieurs écoles (ou de collèges), je propose sur le site de l'école d'Ebring⁽²⁾ aux enseignants intéressés et à leurs classes un travail de recherche documentaire sur Internet, sous la forme d'un challenge entre les élèves des établissements concernés : *Le Rallye des globe-trotters*.

Le jeu consiste pour une classe, à proposer des questions sur un pays étranger (culture, géographie, histoire...) auxquelles d'autres classes doivent répondre en effectuant des recherches sur Internet. Les élèves d'une classe choisissent le pays, d'abord européen, ensuite d'un autre continent sur lequel ils veulent se documenter. Ils recherchent, avec l'aide de l'enseignant, des sites Internet en langue française susceptibles de fournir les informations désirées : géographie, monuments, culture, traditions... Ils se constituent

ensuite un petit dossier sur le pays puis formulent trois questions à partir des informations collectées. Ces questions sont mises en ligne sur le site de l'établissement (s'il en possède un) ou envoyées par courrier électronique aux classes partenaires. Elles sont accompagnées de l'adresse du site où l'on peut trouver les réponses. Les classes partenaires « planchent » pour trouver les bonnes réponses le plus rapidement possible, et envoient leurs propositions par message électronique à la classe émettrice. Celle-ci analyse les réponses. Pour départager les gagnants, on se réfère à la date d'envoi des messages. On tient évidemment les autres classes au courant de l'évolution du jeu. Théoriquement, la classe la plus rapide prend la relève et formule à son tour trois questions sur un autre pays. Ainsi les élèves sont tour à tour poseurs d'énigmes et chercheurs d'informations. Cette phase de formulation étant souvent très longue, il est souhaitable que plusieurs classes, en se mettant au préalable d'accord sur le pays choisi, prennent

(1) « Donner chair et vie au B2i », *Médialog* n°47, pp. 8 à 11.

(2) www.ac-nancy-metz.fr/ia57/netaventure

ecolefrancheiller.edem@wanadoo.fr'."/>

Rallye des Globe-trotters

[[[ACCUEIL]]]

Bonjour à tous les aventuriers !

Principe - règles du jeu

Venez explorer les pays d'Europe avec nous : plein d'énigmes à résoudre pour chaque pays. Un jeu amusant et instructif pour tous.

Historique

2ème Escale !

Le voyage en Europe continue.
 Florie Ziteuse a gagné un voyage mais elle doit déchiffrer cette charade pour connaître sa destination :

**On fait du jambon avec mon premier,
 Mon second est la deuxième personne du singulier,
 Mon troisième termine le régal,
 Et mon tout est bordé par l'Océan Atlantique...**

Et maintenant pouvez-vous l'aider à répondre à ces trois questions ?

- 1) En quelle année un tremblement de terre dévasta-t-il la ville aux 7 collines ?
- 2) Comment se nommait l'épouse de Christophe Colomb ? (son père a découvert l'île de Madère)
- 3) Que plantaient les navigateurs de ce pays quand ils découvraient de nouvelles terres au XVème siècle ? (décrivez cet objet)

Cliquez sur le voilier pour embarquer et envoyez-nous une "carte postale" avec vos réponses à : ecolefrancheiller.edem@wanadoo.fr

Les questions élaborées par les élèves sont transmises par messagerie mais également consultables sur le site du Rallye des Globe-trotters. En cliquant sur le voilier (image du haut), le site sur le Portugal sélectionné par les élèves, s'ouvre dans une petite fenêtre (image du bas).

de concert le relais, afin que le jeu ne soit pas trop ralenti et que des questions soient proposées le plus régulièrement possible.

VISITER UN PAYS SUR INTERNET

Les élèves poseurs d'énigmes sont invités à choisir un pays d'Europe n'ayant pas encore été « exploré » par d'autres *globe-trotters* et à effectuer une recherche de sites. Je dispose dans ma classe d'un ordinateur connecté à Internet au moyen d'un modem externe, avec un forfait gratuit de quatre heures par mois. Par conséquent, mes vingt et un élèves ne peuvent pas effectuer les recherches simultanément. J'ai donc mis en place un système de rotation des groupes de deux ou trois élèves suivant un planning d'utilisation de l'ordinateur. Pendant que le reste de la classe travaille en autonomie, j'encadre le groupe qui effectue la recherche sur Internet à l'aide d'un outil comme *Yahoo!* ou *Google*.

Les élèves s'aperçoivent vite qu'en tapant uniquement le nom du pays, le choix qui leur est proposé par le moteur de recherche est beaucoup trop vaste. Je leur suggère alors d'ajouter des mots-clés plus précis tels que *gastronomie*, *tourisme*, *monuments*...

Lorsque le résultat de la recherche permet de sélectionner une dizaine ou une vingtaine de sites, la deuxième phase du travail commence. Il s'agit pour les élèves, après une visite rapide de ces sites sous mon contrôle, de sélectionner le plus pertinent pour se

Rallye des Globe-trotters Feuille de route

Date :

Nom du groupe :

Nom des élèves :

Nom du pays visité :

Rédaction des réponses trouvées :

Attention, une bonne réponse comportant une ou plusieurs fautes d'orthographe sera considérée comme fautive.

Question n° 1 :

.....
.....
.....

Question n° 2 :

.....
.....
.....

Question n° 3 :

.....
.....
.....

Score de l'équipe :

constituer un petit dossier sur le pays. Je les amène à choisir de préférence un site bien structuré dont le sommaire est simple, les rubriques clairement libellées et d'un niveau de lecture adapté au vocabulaire d'élèves du cycle 3. Les pages du site plébiscitées par la classe sont rendues disponibles hors connexion, afin d'éviter des coûts de communication élevés, mais aussi pour que les élèves ne se retrouvent pas accidentellement confrontés à des messages publicitaires, comme c'est couramment le cas sur Internet.

Par groupes de deux, en autonomie, les élèves consultent alors le site pour constituer un dossier sur le sujet qui les intéresse : monuments, recettes de cuisine, personnages célèbres... Je leur explique comment sélectionner du texte

Ci-dessus la feuille de route distribuée aux élèves. On notera l'attention accordée à la qualité de l'orthographe.

pour le copier et le coller dans le document qu'ils réalisent avec un traitement de texte. Je fais de même pour les images qu'ils choisissent en illustration de leur dossier. Ils peuvent ensuite ajouter leurs propres commentaires, leurs observations. Ils sauvegardent leur travail sur le disque dur de l'ordinateur, dans un dossier à leur nom. Ainsi, ils peuvent le compléter à un autre moment, suivant le temps dont ils disposent et l'organisation de la classe pendant la semaine. Le dossier peut également être imprimé afin que d'autres groupes puissent travailler sur papier pour l'analyse des informations.

FORMULER DES ÉNIGMES

À partir de leur petit dossier et des informations collectées, les élèves doivent formuler par écrit trois questions dont les réponses se trouvent bien évidemment sur le site visité. Il est important, à ce moment-là, de leur dire qu'il convient d'éviter les questions trop évidentes. « Quelle est la capitale de l'Italie ? », par exemple, est une question dont la réponse risque d'être déjà connue ou peut être trouvée ailleurs que sur Internet. Il est arrivé que certains élèves proposent de « corser » les questions et de les transformer plutôt en énigmes : Vérone est ainsi devenue dans une question « la ville de Roméo et Juliette ».

Dès l'élaboration du premier rallye, les élèves ont spontanément voulu raconter une petite histoire afin de faire mieux ressortir l'aspect ludique du projet : nos premiers *globe-trotters* sont ainsi devenus *Alex Plorateur* et *Flavie Ziteuse* et c'est par leur intermédiaire que les questions sont posées. Une charade a même été inventée pour faire deviner le nom du pays à explorer. Dans une dernière phase, avant l'envoi des questions aux classes partenaires, chaque groupe lit à l'ensemble de la classe les questions qu'il a formulées, pour que soient choisies collectivement celles qui méritent d'être retenues. Je peux, au cours de cette phase, évaluer ce que les élèves ont retenu des lectures qu'ils ont faites, car ils essaient de répondre aux questions posées par leurs camarades.

COMMUNIQUER LES QUESTIONS

Les élèves envoient les questions simultanément à toutes les classes inscrites au rallye, par messagerie électronique, grâce à la création d'une liste de destinataires. Les questions sont accompagnées d'une petite image animée, représentant un moyen de transport, qui sert de lien hypertexte vers le site sélectionné. Il suffira aux correspondants de cliquer sur l'image pour accéder au site qui contient les réponses.

Les questions sont disponibles également sur le site des *Écoles du Pays des Lacs*. En tant que gestionnaire, je les mets rapidement en ligne afin de permettre à d'autres écoles de participer au rallye. Pour que la communication entre les écoles fonctionne

LES ACTIVITÉS ET LES COMPÉTENCES B2i

Les étapes du rallye	Mes compétences B2i
Recherche de sites Internet apportant de la documentation sur un pays choisi.	<i>Je sais consulter un site Internet pour trouver l'information que je cherche.</i>
Formulation de questions-énigmes.	<i>Je sais taper un texte et le modifier pour qu'il soit bien présenté.</i>
Envoi des questions aux classes partenaires.	<i>Je sais envoyer un message électronique à un ou plusieurs destinataires.</i>
Réception des questions. Recherche des réponses sur le site indiqué ou à partir d'un autre support multimédia.	<i>Je sais recevoir et imprimer un message électronique. Je sais consulter un site Internet, un cédérom pour trouver l'information que je cherche.</i>
Formulation correcte des réponses.	<i>Je sais copier, coller l'information trouvée. Je sais utiliser le correcteur orthographique pour m'aider à écrire sans faute.</i>
Envoi des réponses aux questions.	<i>Je sais identifier le nom et l'adresse électronique de l'auteur d'un message. Je sais répondre à un message électronique.</i>

bien, il est nécessaire de sensibiliser les élèves à la consultation quotidienne des messages, de leur donner l'habitude d'ouvrir la boîte à lettres tous les matins. Une rotation dans la classe permet à tous de se familiariser avec l'utilisation d'un logiciel de messagerie.

CHERCHER LES RÉPONSES

Les classes qui reçoivent les questions s'organisent de diverses manières pour chercher les réponses, selon l'effectif de la classe, le nombre d'ordinateurs disponibles et les conditions d'accès à Internet... Pour ma part, voici comment je procède : les questions reçues sont imprimées et remises aux différentes équipes de *globe-trotters* constituées de deux ou trois élèves.

Chaque équipe reçoit sa « feuille de route » (voir page 6), puis travaille en autonomie sur un ordinateur⁽²⁾ dans un

(2) Selon les conditions matérielles dans lesquelles il se trouve, l'enseignant peut être amené à proposer une recherche sur un autre support disponible dans l'école : un ouvrage documentaire en BCD, une encyclopédie multimédia...

temps limité. Ici encore, il est intéressant de rendre les pages du site Internet disponibles hors connexion. Les élèves analysent les questions (tous les mots sont importants) et tentent de déterminer sur le site indiqué l'emplacement de la réponse, en se servant des différentes rubriques, du sommaire... L'essentiel du travail réside en une lecture-compréhension des informations disponibles. Un groupe qui ne réussit pas à trouver les réponses aux questions posées dans le temps imparti peut, après le passage de chacune des autres équipes, retourner à l'ordinateur.

CONTACT

Pour faire partie de notre groupe de contacts et recevoir les questions du rallye :
GRZESITCHAK Jean-Christophe
École élémentaire d'Ebring
7, rue de la Libération
57980 EBRING
Tél. : 03 87 89 11 76
Mél : ecole.ebring@libertysurf.fr
Adresse du site sur la Toile :
www.ac-nancy-metz.fr/ia57/netaventure/

À l'issue des recherches effectuées par tous les groupes, la classe décide collectivement des réponses à envoyer à l'école émettrice. Pour valoriser le travail des équipes, on leur attribue des points lorsque la validité des réponses a été vérifiée. J'insiste aussi sur l'importance d'une orthographe correcte lors de la rédaction des réponses.

SUIVRE L'ÉVOLUTION DU JEU

Lorsqu'arrivent les réponses des classes partenaires, on se sert de la date d'envoi des messages électroniques pour départager les éventuels *ex-aequo*. Ce sont les élèves eux-mêmes qui répondent à leurs correspondants et les informent de la justesse ou non des réponses données. Afin de renforcer l'aspect « compétition » du rallye, on distribue des points en fonction de la rapidité de réponse : trois points à la première classe, deux points aux trois suivantes, un point seulement aux autres. Ainsi, en fin d'année scolaire, un classement peut être établi entre les classes ayant participé au rallye.

Ce dernier étant hébergé sur le site des *Écoles du Pays des Lacs*, les classes participantes peuvent suivre l'évolution du jeu par l'intermédiaire d'une carte montrant les différentes « escales » atteintes par les *globe-trotters*. Un historique récapitule, pour chaque pays, les questions posées, et un lien permet de vérifier « en ligne » ses réponses. Il sera donc possible de rejouer en se connectant sur le site.

Dans la classe, on pourra visualiser l'évolution du rallye sur une carte murale, en punaisant par exemple le nom de l'école qui propose des questions sur un pays.

Au cours du rallye, les élèves enrichissent leurs connaissances sur d'autres pays, apprennent à chercher de l'information, à la lire et la comprendre, à formuler des questions ou à les analyser, à communiquer avec d'autres écoles... Les apports d'une telle activité sont donc multiples. Elle constitue un support concret et motivant permettant aux élèves d'acquérir les compétences demandées en fin de cycle 3 pour l'obtention du Brevet Informatique et Internet et de les évaluer. ■