

Soutenance de projet

Interface conviviale pour le jeu du Tablut

B. Berkati E. Berthier A. Canonne M. Dufrenoy
M. Duplan L. Postic

IM2AG - Département STS Informatique
Université Joseph Fourier

6 juin 2014 - IM2AG

Introduction

UE PROG6

Introduction

Contexte

Déroulement

Bilan

1 Introduction

2 Contexte

3 Déroulement

4 Bilan

Contexte

UE PROG6

Introduction

Contexte

Déroulement

Bilan

- Collège Olympique
- Classe de 23 élèves de troisième
- 6h d'observations
- 1h45 de présentation

Déroulement

Le scénario

UE PROG6

Introduction

Contexte

Déroulement

Bilan

Partie 1 :

- Objectif : Motiver les élèves
- Utilisation d'un jeu par équipe
- Fil rouge : Enigma
- Conclusion : Logique, flexibilité et rigueur

Partie 2 :

- Objectif : Expliquer l'utilité des mathématiques
- Utilisation d'exemples concrets : Informatique, cuisine, conduite
- Conclusion : Vous utilisez et utiliserez ces compétences toute votre vie

Bilan

UE PROG6

Introduction

Contexte

Déroulement

Bilan

- Les élèves ont parfaitement intégré les concepts lors du jeu
- Certains élèves ont pris conscience de la place des mathématiques dans leur vie
- Un groupe a réussi à recréer un chiffre de Vigenère et à l'utiliser !