

<i>Technologie</i>		<i>M. Mirada</i>
	Démarche de projet : EdC Wii	Classe :
	Brainstorming "Autour d'un mot"	Nom : Prénom :



Objectifs :

- Une méthode de recherche d'idées.
- Avoir une attitude créative pour vivre cette démarche
- Savoir réaliser un compte rendu.

Public :

- Groupe classe entière

Durée :

- 30 min



Notre étude portera sur la console de jeux **WII** et sur sa manette la **Wiimote**.

Apprendre une technique de communication, de recherche d'idées :
Le **BRAINSTORMING** « Autour d'un mot »

Etape 1

Consigne à partir de maintenant plus personne ne parle.
Ecrire au tableau, au milieu : « Console » avec le stylo **bleu**.

Etape 2 (toujours en silence et sans utiliser d'ordinateur) 5 min

Consigne : A sa place, chaque élève sur une feuille de papier, note le mot « console » et écrit autour tout ce que lui inspire ce mot sans en faire part à ses camarades les plus proches.

Etape 3 (toujours en silence, au tableau les 4 couleurs de stylo sont utilisables) 10 min

Consigne : Chaque élève vient alors écrire au tableau, un des mots auquel il avait pensé en voyant le mot « console ».

Si un élève veut écrire 2 mots, il doit laisser passer un autre élève entre chaque mot.

Etape 4 (toujours en silence) 5 min

Consigne : Demander aux élèves à tour de rôle de souligner d'un trait le mot qui correspond le mieux à « console ». Un élève peut souligner un mot déjà souligné, en le soulignant dessous.

Si un élève veut souligner 2 mots, il doit laisser passer un autre élève entre chaque mot.

Etape 5 (toujours en silence) 5 min

Consigne : Demander aux élèves de barrer le mot qui pour eux ne correspond pas à « console »

Barrer d'un trait vertical. Un élève peut barrer un mot déjà barré, en ajoutant une barre verticale à côté. Si un élève veut barrer 2 mots, il doit laisser passer un autre élève entre chaque mot.

Etape 6 : Synthèse avec le professeur

<i>Technologie</i>		<i>M. Mirada</i>
	Démarche de projet : EdC Wii	Classe :
	Brainstorming "Autour d'un mot"	Nom : Prénom :

Etape 7 : Compte rendu sous "Carte Heuristique"

Origine : concept développé par un psychologue Anglais au 20ème siècle : Tony Buzan.

Définition : - représentation visuelle d'informations ou d'idées ;
 - sous forme arborée ;
 - mettant en évidence une hiérarchisation des idées et les connexions entre elles ;
 - dans un but d'amélioration de la mémorisation.

Du grec Eurysko : "je trouve".

Heuristique : art d'inventer, de faire des découvertes.

Autres noms : cartes mentales, mind map, cartes des idées.



Lecture du document ressource "Tutoriel_freemind_simplifié".



Consigne : Chaque binôme sur un poste informatique à l'aide du logiciel « **Freemind** », garde une trace numérique de ce "Brainstorming" sous forme de "carte mentale" : **structurer** et **organiser** toutes ces idées et les **agrémenter** de photos. Vous devez **imprimer** cette carte pour la ranger dans votre classeur, et vous devez aussi impérativement la **stocker** dans votre "zone personnelle" sous le nom suivant « carte mentale wii_vos noms ».

Pour les plus rapides : Compléter la carte mentale sur les caractéristiques de la Wii.

Le fichier sujet à compléter est dans la zone commune.

