



Questions pour des champions de la création et de l'innovation technologique

publié le 08/12/2010

Descriptif :

Elaborer un jeu du type "question pour un champion" sur les inventions.

Sommaire :

- Situation déclenchante
- Activités d'investigation
- Formalisation des connaissances

● Situation déclenchante

En début d'année au [lycée Desfontaines](#) de Melle, on pose aux élèves la question suivante : qui a inventé internet ? De là s'en suit un échange et on propose aux élèves de faire deviner une invention à leurs camarades, en respectant le format du célèbre jeu télévisé "question pour un champion". La réponse doit être trouvée en 40 secondes.

● Activités d'investigation

L'enseignant donne une invention à chaque élève. Chacun fait des recherches, rédige un texte de présentation, puis se chronomètre pour respecter le cahier des charges.

Les fiches sont lues par l'enseignant et les élèves (sauf, bien sûr, l'auteur de la question !) doivent trouver les réponses. Les points sont comptabilisés à la fin du jeu.

Un exemple de fiche

Inventée en 1963 par Douglas Engelbart, ingénieur américain travaillant alors sur la conception de systèmes de pointage pour les interfaces graphiques, cet objet est présenté la première fois le 9 décembre 1968.

Ce périphérique, tout d'abord conçu en bois avec un seul bouton et deux petites roues, connaît son premier succès avec l'avènement du Macintosh. Les 2 petites roues sont remplacées par une boule et on rajoute un deuxième bouton.

Ce périphérique de pointage délaisse le principe mécanique pour passer à l'optique puis sa connexion filaire au PC devient sans fils. Cet objet est maintenant connecté en usb, en infra-rouge, en bluetooth ou par ondes radio au PC et d'autres boutons ou molettes sont rajoutés. Cet objet utilisé sur les PC se nomme **la souris** !

● Formalisation des connaissances

Cette activité permet d'aborder la notion d'invention à travers un portefeuille d'exemples variés, mais également de faire une recherche simple, d'apprendre à trier les informations et d'en tirer un texte claire et concis.

Le jeu a rencontré un certain succès auprès des élèves. Mais il ne leur a pas été toujours facile de synthétiser clairement leur recherche !

