



De l'origine de l'alphabet à la
protection des données :
Coder pour mieux communiquer

LIVRET DES ACTIVITÉS

Mallette Pédagogique 1
CODER LA PAROLE

CETTE MALLETTE A ÉTÉ RÉALISÉE PAR



EN PARTENARIAT AVEC



FINANCÉE PAR



LISTE DES ACTIVITÉS

1.Communiquer avec des signes

CE1 à la 6ème

Avec ce jeu d'idéogrammes, les élèves explorent les principes des systèmes d'écriture à forte composante symbolique. L'atelier les invite à faire deviner des mots en associant des signes et des indices visuels, stimulant ainsi leur logique, leur créativité et leur capacité à communiquer sans langage écrit. Ludique et accessible, il propose différentes stratégies de représentation, de l'indice lexical à l'association d'idées. Pour aller plus loin, les élèves pourront réfléchir aux liens entre idéogrammes, codage et systèmes de communication.

2. Rebussyllabes – Du signe au son

CP à la 6ème

Avec ce jeu de cartes syllabiques, les élèves explorent le lien entre langage oral et écrit en composant des mots à partir d'images représentant des sons monosyllabiques. Ludique et collaboratif, l'atelier les initie aux principes des systèmes d'écriture syllabiques et met en évidence la complexité de la transcription phonétique du français. Il stimule logique, créativité et réflexion sur la structure de la langue. Pour aller plus loin, les élèves pourront comparer différents systèmes d'écriture syllabique à travers le monde.

3. A la découverte des premières écritures

CE2 à la 6ème

Avec cet atelier sur la naissance des écritures, les élèves découvrent les premiers systèmes d'écriture à travers des objets et supports anciens. Ils associent chaque objet à sa civilisation, explorant ainsi les liens entre symboles, supports et fonctions sociales. Ludique et accessible, l'activité stimule observation, logique et créativité tout en introduisant l'histoire des écritures. Pour aller plus loin, les élèves pourront créer leurs propres messages symboliques inspirés des civilisations étudiées.

4. A la racine des lettres

CE1 à la 6ème

Les élèves découvrent le principe de l'acrophonie, où un symbole représente l'initiale d'un mot désignant un objet ou un animal. Ils explorent des exemples historiques et utilisent un alphabet inspiré de ce principe pour créer des mots le plus long possible. Ludique et accessible, l'atelier stimule logique, observation et créativité, tout en introduisant le lien entre symbole et langage.

5.Écrire tous les sons de la langue

CE1 à la 6ème

Les élèves découvrent comment les Grecs ont systématisé la notation des voyelles pour retranscrire tous les sons d'une langue. À partir de définitions de mots issus du grec ancien, ils doivent reconstituer les mots en remettant les voyelles manquantes. Ludique et accessible, l'atelier stimule observation, logique et connaissance du vocabulaire, tout en faisant comprendre l'importance de noter chaque son pour rendre l'écriture compréhensible.

6.La diffusion de l'alphabet

CE1 à la 6ème

Les élèves découvrent l'origine des alphabets et le rôle des Phéniciens. Ils explorent la diffusion vers l'est (alphabets consonantiques) et vers l'ouest (alphabets avec voyelles). L'atelier montre comment l'écriture s'est propagée grâce aux empires et aux grandes conquêtes.

POURQUOI CETTE MALETTE ?

À l'origine, l'écriture n'a pas pour vocation de retranscrire la parole: elle sert à fixer une information sur un support, sans nécessairement représenter le langage parlé ni les sons qui le composent.

Néanmoins, le langage oral est le vecteur de communication privilégié entre individus depuis au moins cent mille ans. Il est donc naturel que l'évolution d'un système de communication destiné à transmettre l'information de manière aussi fidèle que possible se soit progressivement rapprochée d'une retranscription de la parole.

Les premières écritures sont apparues en Mésopotamie il y a plus de 5000 ans. 2500 ans plus tard, les Grecs ont mis au point le premier alphabet avec consonnes et voyelles. Découvrez quelles transformations successives ont conduit à l'élaboration d'un moyen de transmission de l'information par support interposé capable de coder la parole au moyen d'un nombre réduit de signes abstraits.

Cette mallette fait partie d'un triptyque pédagogique :

- **Coder la parole** : dès le CP pour découvrir l'apparition de notre alphabet.
- **Coder pour diffuser** : dès le CE1 pour explorer la transmission de l'information.
- **Coder pour protéger** : Escape game autour de la cryptographie dès la 4ème.

Les activités peuvent être menées de manière indépendantes.

MODALITÉS POUR EMPRUNTER LA MALETTE

- **Gratuit**
- Deux façons d'utiliser la mallette :
 - En autonomie : Après avoir suivi une formation, vous pouvez emprunter et utiliser la mallette sans médiateur dans votre établissement.
 - Avec médiation : Un.e médiateur-ice de *Les Maths En Scène* se déplace avec la mallette en classe avec les élèves.
- Renseignements et réservation
 - Mail : mediation@lesmathsenscene.fr
 - Téléphone :
 - Marie Bazié – Médiation, 06 09 79 62 08
 - Houria Lafrance – Coordination, 06 65 14 17 41
 - Site internet : lesmathsenscene.fr

PRÉ-INSCRIPTION



POUR ALLER PLUS LOIN

Exposition à Alès : découvrir *Une histoire de Code* par l'association Eurek'Alès

- Mail : contact@eurekaales.fr
- Téléphone : Pôle culturel et scientifique de Rochebelle, 06 76 56 37 10