

Code

Séance 1 : Algorithme et programme

1) Introduction 5 mn: Aujourd'hui, nous allons faire quelque chose de tout nouveau, que vous n'avez encore jamais fait à l'école. Mais je vais allumer le TNI, et vous présenter un nouveau petit personnage qui va nous aider.

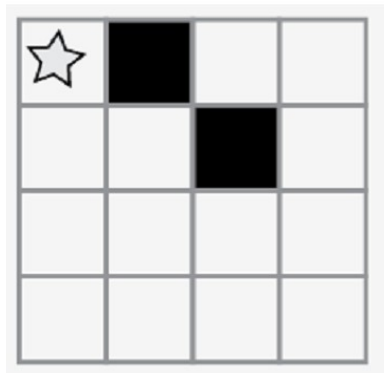
2) Déroulement : 25 mn : Allumer le TNI et suivre le déroulement du diaporama :

- définir le code
- définir les mots algorithmes et programmes
- Les 3 petits points indiquent des temps de dialogues ou de recherche.

3) 15 mn Présenter la programmation sur papier quadrillé :

Dans cette activité, nous allons nous aider à faire des dessins, sans laisser les autres dans notre

Afficher l'image au TNI.

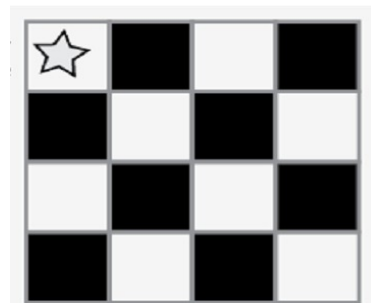


En grand groupe :

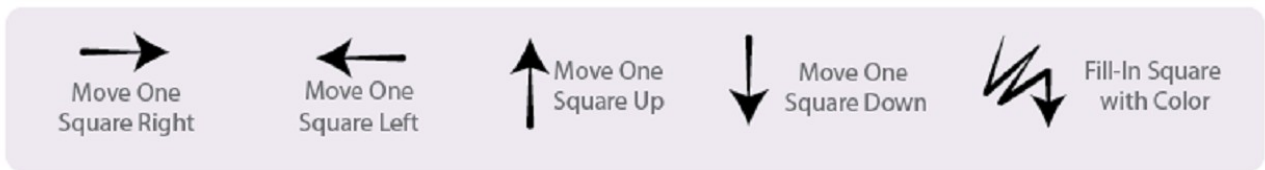
Que pourrait-on donner comme instructions simples ?

- Un carré à droite
- colorier
- un carré à droite
- un carré en bas
 - colorier.

Voici un nouveau carré. → ça va faire beaucoup de phrases



Pour aller plus vite, on peut utiliser des flèches.



A vous de coder en binôme ce quadrillage.

Maintenant, je vais vous distribuer des modèles et des quadrillages vides.

Vous devez créer un algorithmes pour que votre partenaire puisse dessiner le modèle sans le regarder.

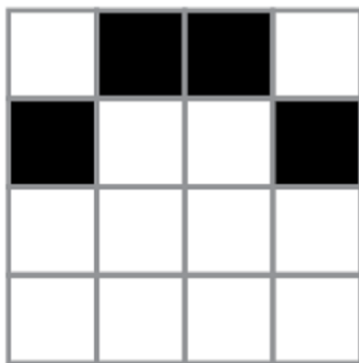


Image 1

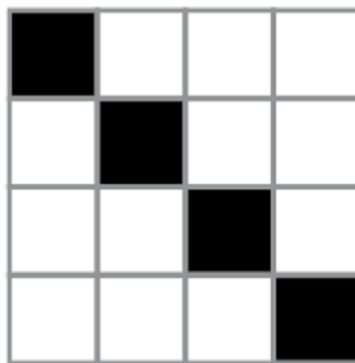


Image 2

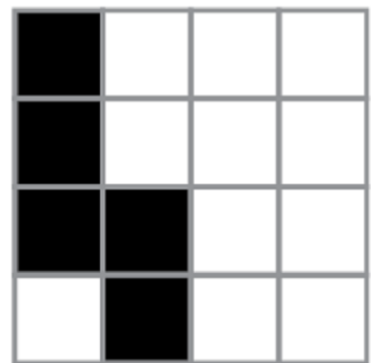


Image 3

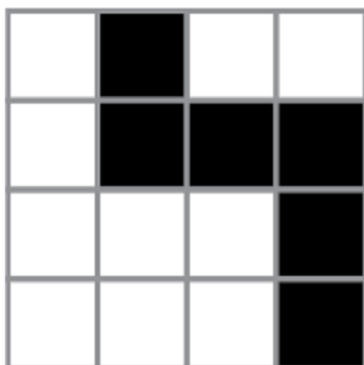


Image 4

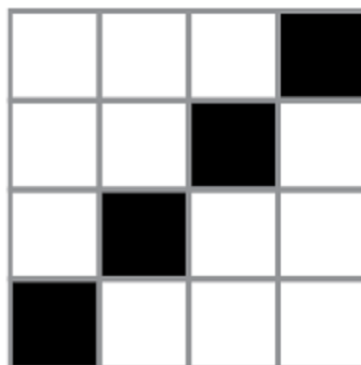


Image 5

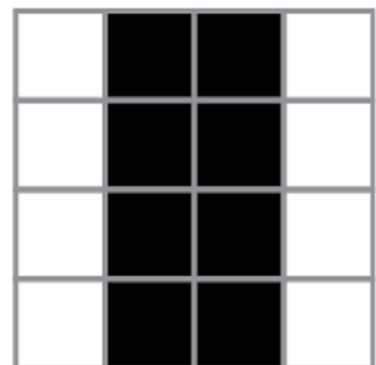


Image 6

Couper la classe en 2 :

Partie 1 avec images 1, 2 et 3 pour partie 2

Partie 2 avec images 4, 5, 6 pour partie 1.

4) Bilan de la séance :

Qu'est-ce qu'un algorithmes ?

Qu'est-ce qu'un programme ?

Fin de la séance 1.

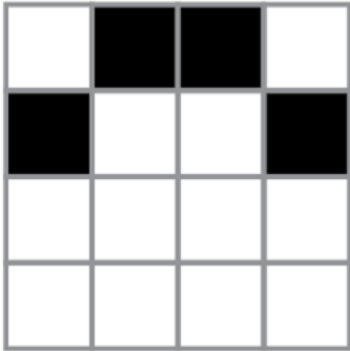


Image 1

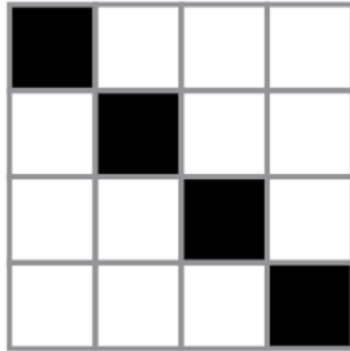


Image 2

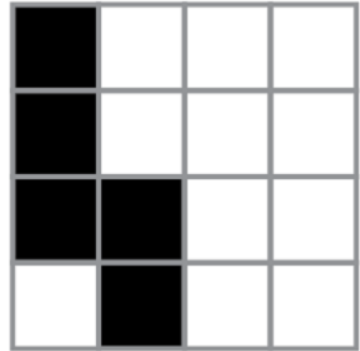


Image 3

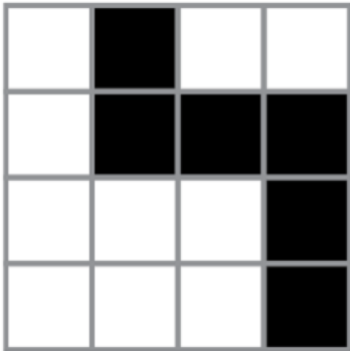


Image 4

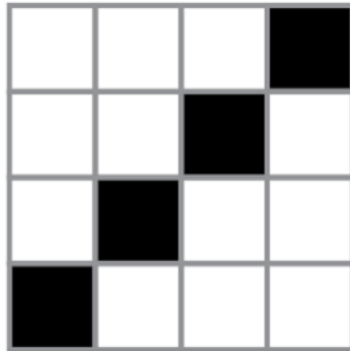


Image 5

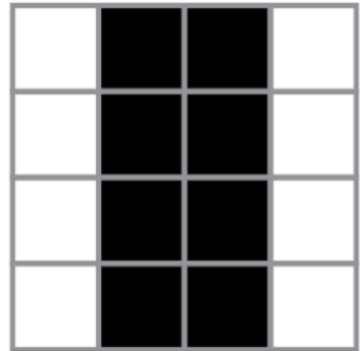


Image 6

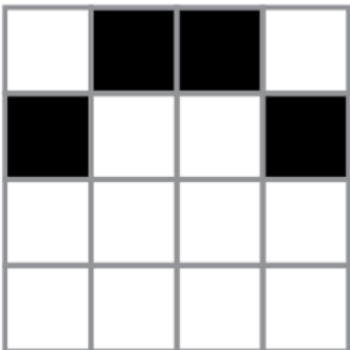


Image 1

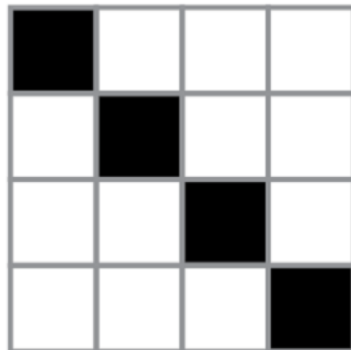


Image 2

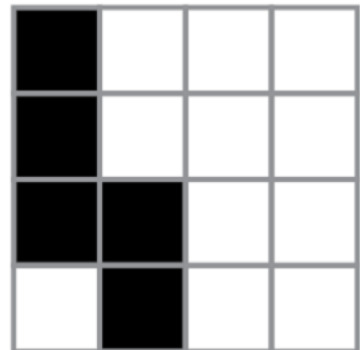


Image 3

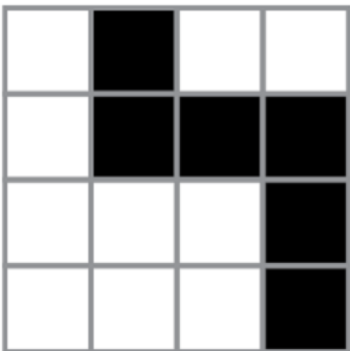


Image 4

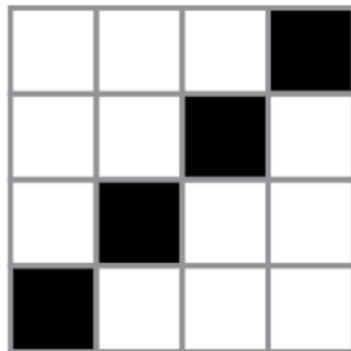


Image 5

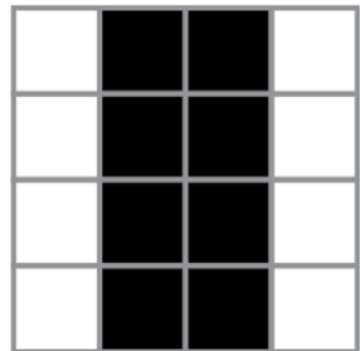


Image 6