



Attendu travaillé :

Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.

A L'ECOLE



- Prioriser les situations concrètes de manipulation avec verbalisation dans un premier temps. Eviter les situations de coloriage ou de manipulation de gommettes qui placent les plus jeunes en situation de double-tâche.
 - **Varié les algorithmes (1 : 1 / 1 : 1 : 1 / 2 : 1 / 1 : 2 : 1, etc...)**
 - **Varié les activités : poursuivre un algorithme, en inventer un, identifier le maillon « modèle », compléter le ou les éléments manquants...**
- Présenter les vidéos, bookcreators et autres exercices que vous demanderez aux élèves de continuer à faire chez eux.

Matériel : Si vous n'avez pas assez de matériel pour que chaque élève ait le sien, utilisez d'autres matériaux : carrés de papier de différentes couleurs, graines, cailloux...

A LA MAISON



- S'appuyer sur les propositions faites en classe, cf. ci-dessus.
- Utiliser les propositions numériques mises en lien ci-dessous ou bien créer les vôtres. Fiche avec QR-Code communicable directement aux parents.
- Penser à demander aux parents de dire à leur enfant quel est l'objectif de ce travail ou bien l'annoncer vous-mêmes lors de votre classe virtuelle.

Matériel : Faire des propositions avec le matériel disponible à la maison : bouchons, boutons, couverts, graines, cailloux, jouets...

LE PETIT PLUS



- Pour recréer ou maintenir du lien entre vos élèves : demander à ceux présents en classe de créer les activités que vous transmettez à ceux restés chez eux.
- Demander à ceux restés chez eux d'envoyer des photos de leur travail pour vérification pour les élèves auteurs. Possibilités d'inverser les rôles.
- Encore plus d'interactivité si ces échanges ont lieu lors d'une classe virtuelle animée depuis le TNI de la classe (si vous avez la chance d'en avoir un !).

RESSOURCES NUMERIQUES

Cliquer sur les images ou scanner les QR-Codes pour accéder aux documents

★ : autocorrection possible



1

Diaporama commenté

Exercices : poursuivre un algorithme

(Maternelle DSDEN 92)



<https://safeYouTube.net/w/IGYG>



2

Idem 1

Exercices : identifier des erreurs



<https://safeYouTube.net/w/uKZG>



3

Livre interactif

(Véronique FAVRE)

- à utiliser « pages côte à côte » décoché
- temps de réflexion / validation page suivante
- algorithme 1 : 1 (avec couleurs)



4

Livre interactif

(Véronique FAVRE)

- algorithme 1 : 1 (avec couleurs puis grandeurs)



5

Livre interactif

(Véronique FAVRE)

- algorithme 1 : 1 (avec couleurs puis grandeurs)



<p>★</p> <p>6</p> <p>Logiciel</p> <p>(Florent NOUGUEZ – Site La classe de Florent)</p> <ul style="list-style-type: none"> - algorithme 1 : 1 - petite complexité liée à la non linéarité du corps de la chenille 		
<p>★</p> <p>7</p> <p>Logiciel</p> <p>(Florent NOUGUEZ – Site La classe de Florent)</p> <ul style="list-style-type: none"> - algorithme 1 : 1 : 1 - petite complexité liée à la non linéarité du corps de la chenille 		
<p>★</p> <p>8</p> <p>Logiciel</p> <p>(Florent NOUGUEZ – Site La classe de Florent)</p> <ul style="list-style-type: none"> - algorithme 1 : 2 - petite complexité liée à la non linéarité du corps de la chenille 		

Les propositions de colliers de la bijouterie de la classe du lama seront ajoutées dès leurs mises en ligne.