

Coder et décoder un déplacement

5 Entrainement sur fichier (pratique autonome)

Individuel 10 min

Projeter la page 137 du fichier et donner les consignes.

6 Bilan

En binômes et individuel 5 min

• Synthèse mathématique

« Qu'avez-vous appris durant cette séance ? »

Les élèves réfléchissent seuls, puis à deux.

Réponse attendue en revenant à la cible : coder un déplacement sur un quadrillage en coloriant des cases et suivre des instructions qui codent un déplacement sur quadrillage.



• Bilan de l'apprentissage

Les élèves complètent oralement ou dans leur cahier d'apprentissage l'affirmation suivante : « Ce que j'ai appris me servira en dehors de l'école, car... »

SÉANCE 3

70 min

Fluence de calcul

Individuel 10 min

Faits numériques et procédures de calcul du CE1 : test de fluence n° 3 p. 174

Ce test de fluence porte sur les faits numériques et procédures de calcul appris jusqu'ici. Les élèves ont trois minutes pour réaliser le plus de calculs possible.

Pour ce test, procéder en suivant les indications p. 29.

Problèmes du jour

Individuel 10 min

Multiplicatif : recherche de la valeur du tout

Dans un restaurant, il y a 29 chaises avec 4 pieds chacune. Combien y a-t-il de pieds de chaise au total ?

Quelle démarche a été utilisée ?

Projeter le problème intercalaire et les démarches de résolution proposées. Échanger sur celle qui correspond au problème résolu et en expliciter les raisons.

Apprentissage

50 min

Objectif de la séance

- Produire une suite d'instructions pour coder un déplacement sur quadrillage (dix cases dont deux virages)

Matériel de la séance

- Matériel pour les ateliers tournants
- Fichier élève p. 138
- Ressource numérique à projeter

1 Lancement de la séance

Collectif 5 min

« Qu'avons-nous appris lors de la séance précédente sur les déplacements sur quadrillage ? »

Projeter l'exercice 2 p. 137 du fichier.

« Comment créer des instructions pour coder un itinéraire en huit déplacements ? »

Réponse attendue : il faut d'abord tracer au crayon à papier un itinéraire en huit déplacements, donc sur huit cases, il faut les compter au fur et à mesure. Lorsque l'on a trouvé son itinéraire, on code les déplacements en traçant des flèches sur la bande de codage.

Produire une suite d'instructions qui codent un déplacement sur quadrillage.

2 Pratique en ateliers

En binômes ou individuel 25 min

Atelier n° 1 et 1 bis : coder et décoder un déplacement

Les élèves disposent des grilles et barres de codage vierges dans des pochettes plastifiées. L'élève 1 code le déplacement, l'élève 2 le trace sur sa grille, puis ils comparent les déplacements. Inverser les rôles au bout de huit minutes.

Atelier n° 2 : associer un codage à son déplacement

L'élève doit entourer/retrouver le bon codage d'un déplacement parmi plusieurs possibilités.

Atelier n° 3 : associer un déplacement à son codage

L'élève doit entourer/retrouver le déplacement correspondant à un codage donné parmi plusieurs possibilités.

Atelier n° 4 : compléter un codage

L'élève doit compléter un codage lacunaire.

3 Institutionnalisation

Collectif 5 min

Reprendre les institutionnalisations des séances 1 et 2.

4 Entrainement sur fichier (pratique autonome)

Individuel 10 min

Projeter la page 138 du fichier et donner les consignes.

5 Bilan

En binômes et individuel 5 min

• Synthèse mathématique

« Qu'avez-vous appris durant cette séance ? »

Les élèves réfléchissent seuls, puis à deux.

Réponse attendue en revenant à la cible : produire des instructions qui codent un déplacement sur quadrillage.

• Bilan de l'apprentissage

Les élèves complètent oralement ou dans leur cahier d'apprentissage l'affirmation suivante : « Durant cette séance, j'ai été motivé(e) par... »

