

Repetto Guilhem & Sok Chanattan				
Classe : CM2	Titre : Le crêpier psychorigide			Séance n°2
Compétences travaillées : Tri avec contraintes.				
Objectifs : Introduire le raisonnement d’algorithmique avec le tri.				
Activité	Script	Notes/Objectifs	Matériel	Temps
Préparation de la classe	Temps de marge pour préparer les îlots etc.	A faire en amont du début de classe.		-
Présentation de l’activité	Introduction devant la classe entière.	On commence par présenter le problème vulgarisé en expliquant l’objectif.	Crêpes	5
Explication avec exemple	Les faire reformuler 4 fois.	Pratique avec quelques exemples.		3
Distribution du matériel	Parallélisable pendant les explications.			2
Activité	Extension possible avec la préservation du côté des crêpes.	Chaque îlot peut simuler l’exécution d’un algorithme entre au moins deux élèves.		15
Remise en commun	Bilan sur la 1 ^{ère} partie et la solution qui marche à tous les coups.	Attirer l’attention de tous les îlots et demander à des élèves d’expliquer et d’expliquer aux autres. Simuler l’algorithme avec un élève devant les autres et des élèves derrière lui au tableau.		5
Remise au travail	Extension avec la préservation de couleur des crêpes, le fait de piloter son voisin etc.			15
Conclusion	Bilan et trace écrite.	Explications récapitulatives.		10
C’est de l’informatique car...	C’est un problème concret qui se généralise à un tri d’objets pour rechercher vite des objets/fichiers. Un algo lent met 56 jours, un algo efficace met 1 seconde. Il faut aussi donner des instructions claires à l’ordinateur.			5
				Total : 55