



DESCRIPTION Parcours et Activités

Restons en contact

1) Nom de la personne qui s'occupe du projet :

Arnaud Malapert, Marie Pelleau

2) Contacts :

Mails : arnaud.malapert@univ-cotedazur.fr, marie.pelleau@univ-cotedazur.fr

Téléphone :

3) Autres personnes impliquées dans le projet :



TERRA NUMERICA

Activité n° : Partitions

4) Type d'activité :

Atelier débranché

5) Objectifs pédagogiques :

Comprendre le principe des algorithmes gloutons et de la programmation dynamique pour un problème difficile.

6) Notions abordées :

Problème de partition, algorithmes gloutons, programmation dynamique

7) Thème :

8) Parcours :

Algorithme, Optimisation, Puzzle

9) Méthodologie

L'animation comporte une phase de manipulation durant laquelle des rectangles devront être mis dans une réglette afin de la remplir au maximum. Réfléchir à un algorithme pour réussir quelque soit les rectangles possibles.

Public *Le public visé peut être plus large pour une activité que pour le parcours intégral*

Scolaires : à partir du cycle :

Grand public : Oui

A partir de quel âge : 6 ans

Nombre maximum de participants par séance : 1 ou 2 par jeu. Au maximum une demi classe au total.



TERRA NUMERICA

Organisation et logistique

Contexte :

Tout contexte

Espace nécessaire :

Surface : 5 m².

Extérieur :

Intérieur : Oui

Votre animation est-elle déplaçable ?

Oui

Support logistique :

1 table et quelques chaises

Accès électricité : non

Accès à l'eau : non

Temps d'installation :

Quelques minutes

Personnel nécessaire :

1 médiateur

Durées possibles :

1 médiateur