## Fiche de préparation

## Gaspard Charvy & Clara Moy

Classe : 6e Titre : L'Île au trésor.

Séance n°3

Compétences travaillées : Modéliser un problème, rechercher dans un automate

**Objectifs**: Construire et utiliser un automate fini

Activité	Script	Notes/Objectifs	Matériel	Temps (min)
Présentation de l'activité	- se présenter - raconter la petite histoire avec les pirates - expliquer les règles - faire l'exemple	qu'ils comprennent	set de test	10
Distribution du matériel	- distribuer un set de départ par groupe	faire que ça soit rapide	sets no1	2
Activité	- passer dans les rangs - étayage : leur conseiller de prendre une feuille pour noter les informations - étayage 2 : si vraiment ils y arrivent pas on peut les laisser regarder toutes les cartes - extension : proposer de trouver le chemin le plus court ou tous les chemins possibles - extension 2 : donner le deuxième set	faire attention au volume sonore objectif : qu'ils aient tous réussi à trouver un chemin	set no2 pour extension	15
Remise en commun	<ul> <li>leur demander comment ils ont fait</li> <li>demander le chemin le plus court qu'ils ont trouvé</li> <li>dire qu'on va leur donner des cartes pour qu'ils puissent se représenter mieux ce qu'il se passe</li> </ul>			5
Remise au travail	- passer dans les rangs - étayage : glisser plus ou moins discrètement qu'il faut <i>DESSINER</i> - extensions : comme avant	faire attention au volume sonore objectif : qu'ils dessinent tous un automate	cartes	10
Conclusion	<ul> <li>demander comment ils ont fait, quelles méthodes         ils ont préféré et tout et tout</li> <li>demander pourquoi c'est de l'informatique</li> <li>expliquer pourquoi c'est de l'informatique</li> </ul>	qu'ils comprennent		10
				Total: 52