

# Initiation à la programmation

Module M1011 - DUT Informatique

## **iLearn: ludo-pédagogie** *projet de semestre 1*

[yann.secq@univ-lille1.fr](mailto:yann.secq@univ-lille1.fr)

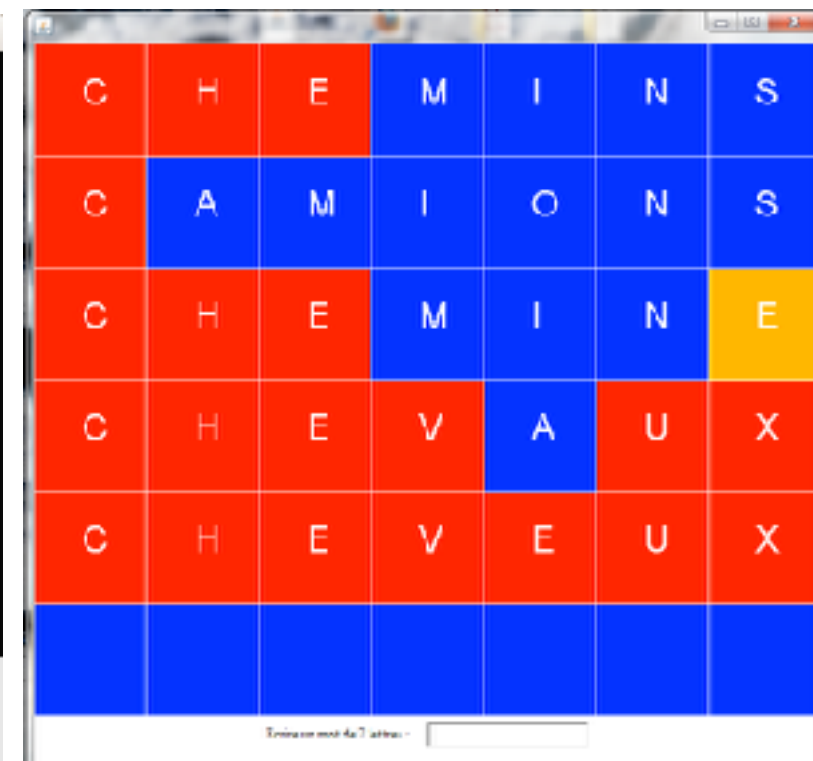
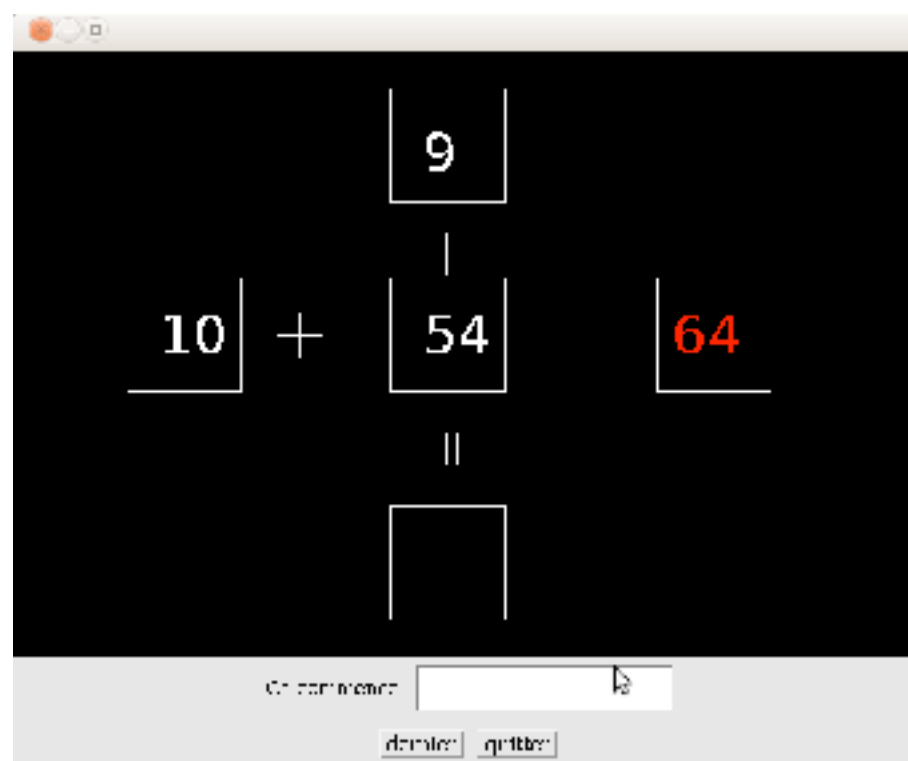
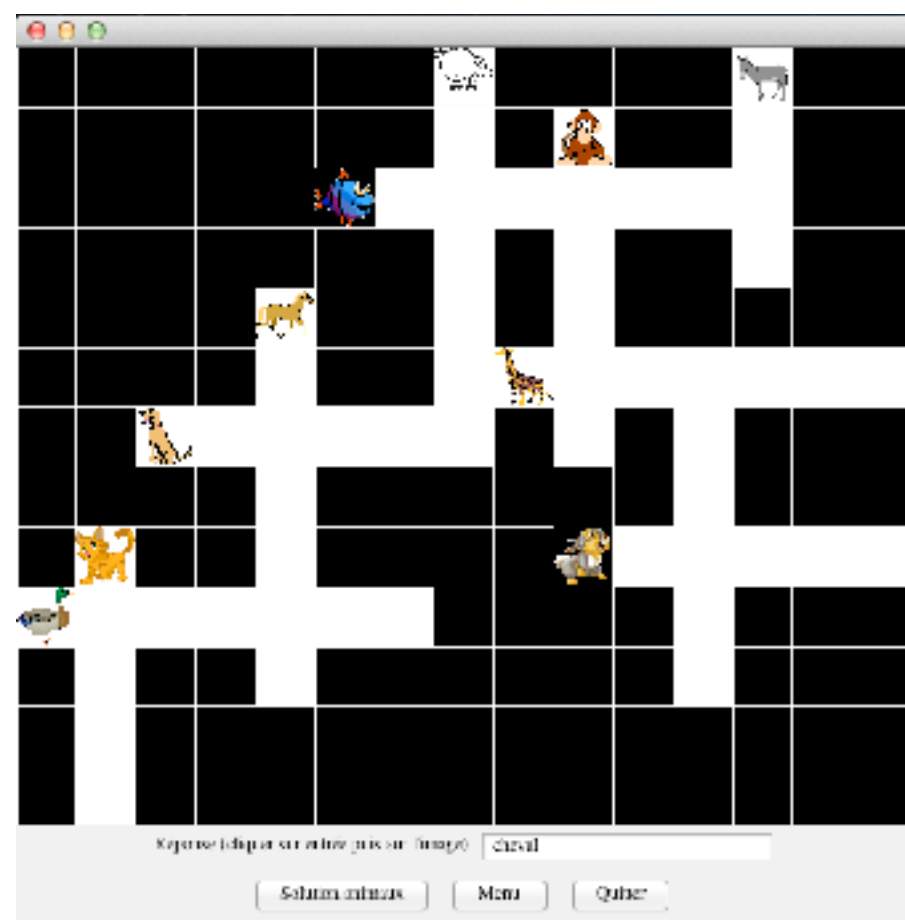
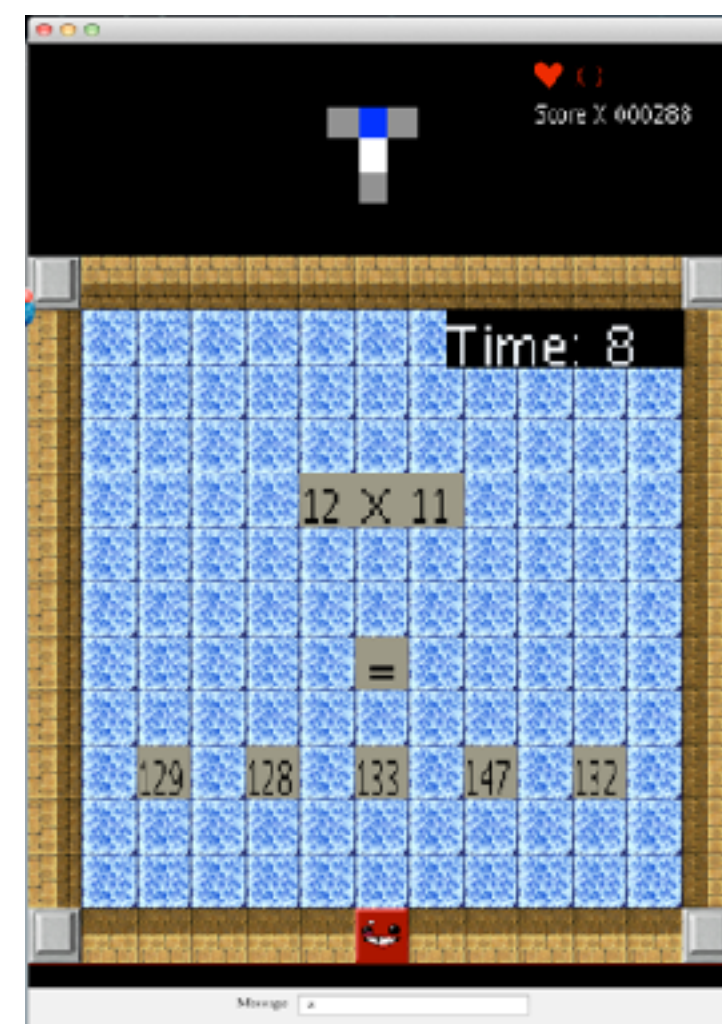
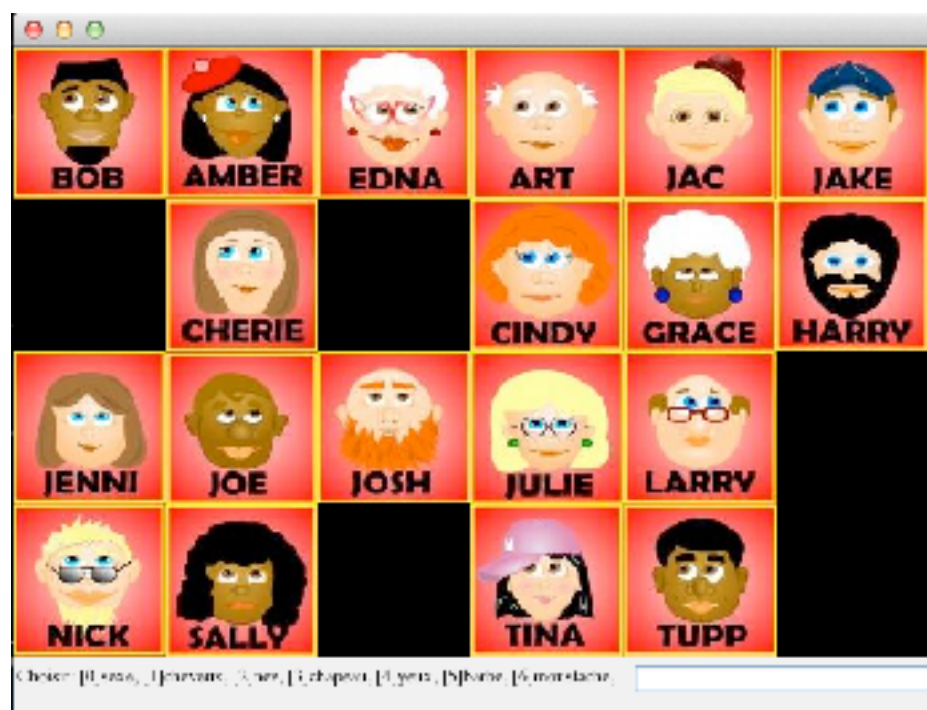
Abdelghani ATAMENIA, Géry CASIER, Iovka BONEVA, Antoine NONGAILLARD, Mikaël MOUSSE

# Objectifs

- Réalisation d'un logiciel complet non trivial
- Fil rouge tout au long du semestre
- Travail en équipe (binôme)
- Aspects techniques ... et créatifs !
- Liberté de choix

# Projet: iLearn

- Création d'un logiciel complet
- Logiciel ludo-pédagogique pour primaire
- Possibilité d'utiliser un mode graphique
- Meilleures réalisations testées par des élèves de l'école Pierre & Marie Curie (V. d'Ascq)



# Déroulement du projet

- Détermination du sujet (vous !)
- Rédaction d'un état de l'art / descriptif de votre projet
- Développement du logiciel
- Evaluation

# Etape I : Etat de l'art

- Etude de logiciels existants sur un type d'activité donné
- Description succincte du logiciel que vous souhaitez créer
- Premier découpage en différentes étapes

Livrable: document texte (3p max)

# Etape 2 : Analyse & Conception

- Procéder par étapes successives
- Réalisez plusieurs programmes centrés sur une fonctionnalité
- Avoir une version en mode texte
- Décomposer des niveaux de fonctionnalités
- Travailler en équipe !

# Étape 3 : Evaluation

- Les différents livrables au cours du semestre
  - état de l'art + desc. projet (ie. document texte)
- Lors du rendu de votre projet
  - démo en TP avec votre enseignant
  - rendu du code source de votre projet
- Séance avec les élèves pour les projets aboutis !

Livrable: code source



# Planning du projet iLearn

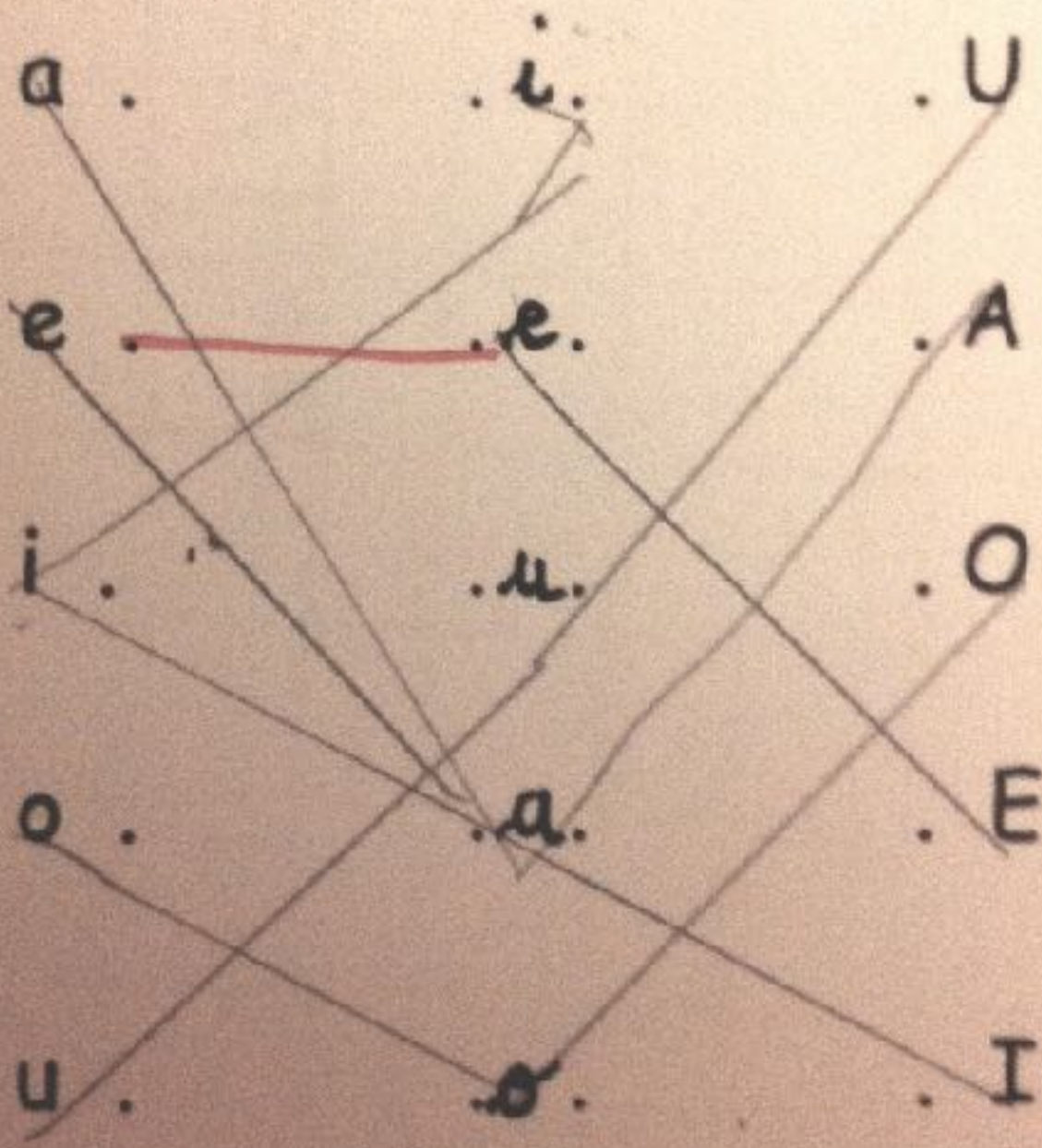
- rentrée vacances: état de l'art + description de projet
- mi janvier: rendu du logiciel
- expérimentations avec les élèves (3ème semaine de janvier)

La technique ne suffit pas,  
faîtes preuve de créativité !



# Quelques exemples

## 2) Relie la même lettre



## 2) Complète chaque phrase

- On va à la grande école.
- On va à la grande école.
- On va à la grande école.



## 5) Découpe et fais 2 phrases

La fille va à la grande école.

On va à la grande école.



vie Dépres

f o r ê t

l o u p

tu fais les dessins dans les cadres

p a n i e r

l  
f o r ê t  
u  
p a n i e r

tu colories

loup  
loup

forêt  
forêt

panier  
panier

2) Entoure les mots avec (a)

maman-table-garçon-école-volet-papa-  
sale-avec-balle-homme-vallée-

3) Colorie si tu entends [a]

4) Complète avec

va    pantalon    ma

- ma bouche est rouge.  
- Mon pantalon est court.  
- On va à l'école.

5) Entoure les (a)

2) Entoure le mot identique

bouche	nez	yeux	est	ma
boucle	net	yacht	et	mon
<u>bouche</u>	rez	York	<u>est</u>	la
boucher	dé	jeux	set	<u>ma</u>
douche	<u>nez</u>	<u>yeux</u>	tes	va



## 2) Entoure les couleurs

rose - café - nez - bouche - blanc - bleu - rouge - jaune - marron -  
lait - vert - cheveux - noir - chapeau -

## 3) Vrai ou faux

Le nez de Toto est bleu. V

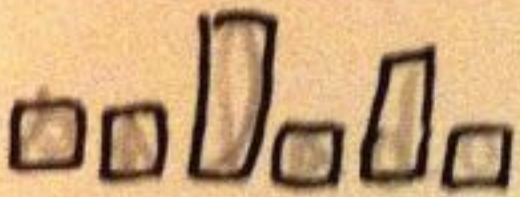
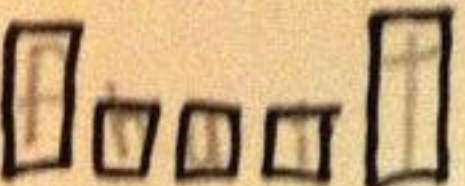
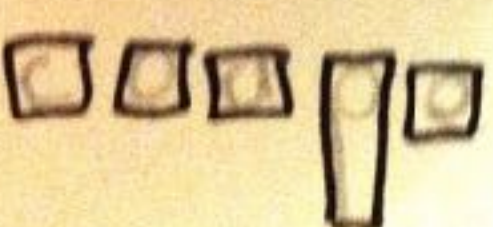
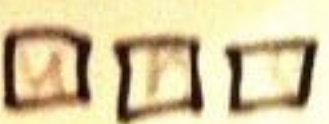
Ses joues sont roses. V

Ma bouche est verte. F


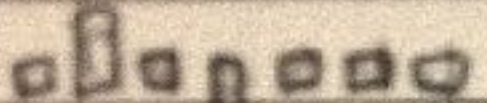

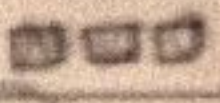
Le chapeau de Toto est jaune. F

Son nœud est vert. V

## 3) Trouve le bon mot

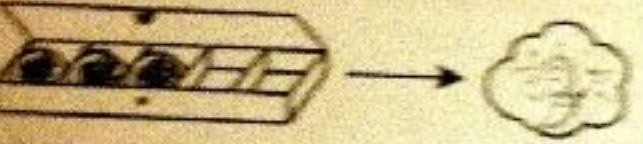
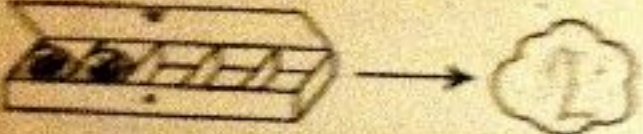
la  - salade  
un  - fruit  
il  - collier  
 - robe

## 1) Trouve le mot caché

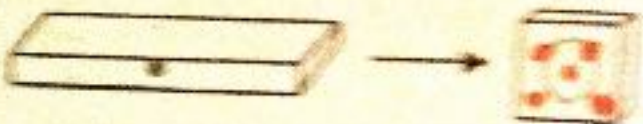
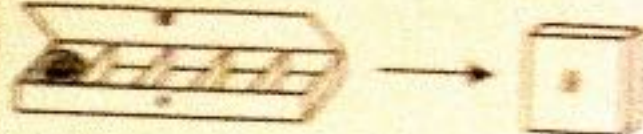
			
joue grande <u>jaune</u>	cheveux <u>chapeau</u> café	<u>orange</u> rose marron	<u>mes</u> les sont



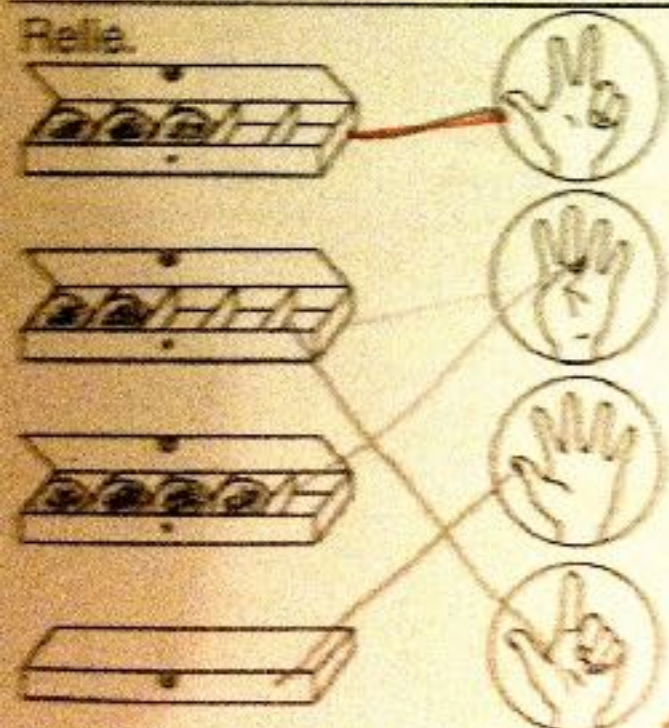
Écris les nombres dans les boîtes.



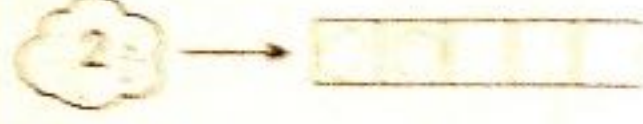
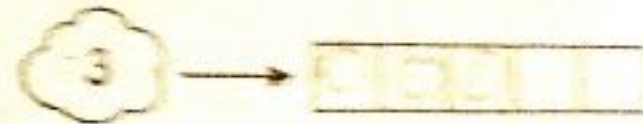
Dessine sur les jets.



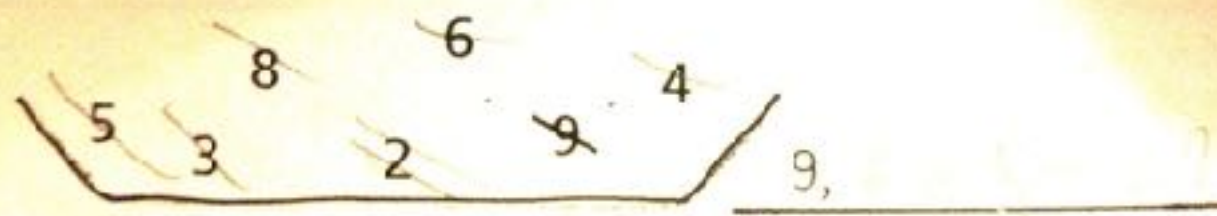
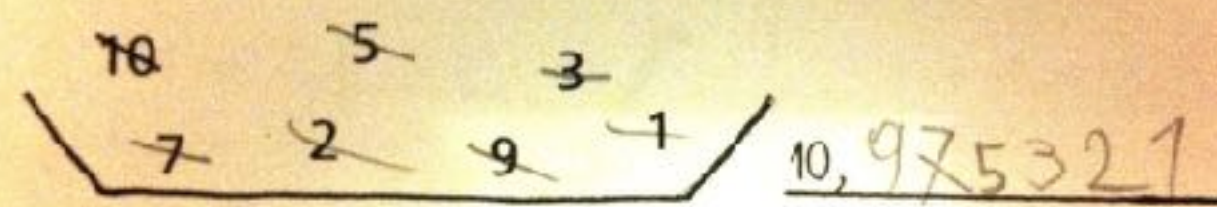
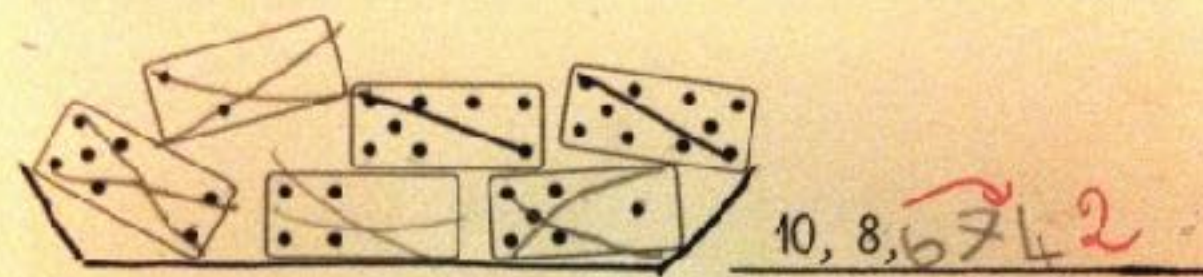
Relie.



Dessine les billes et colle les couvercles si la boîte est pleine.



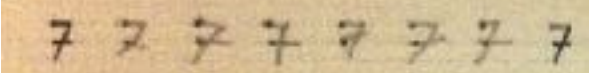
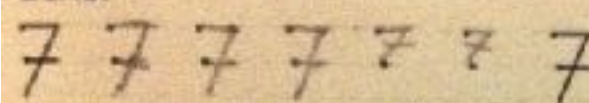
Dédé range ses nombres du plus grand au plus petit. Continue.



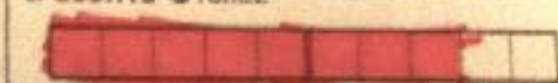
Dessine 7 ronds.



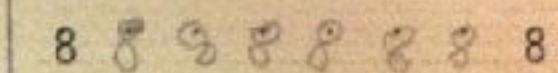
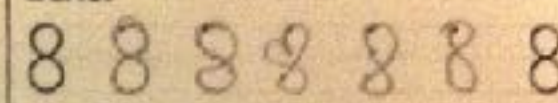
Écris.



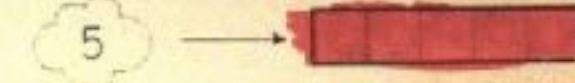
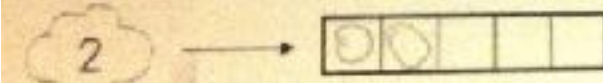
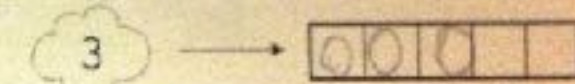
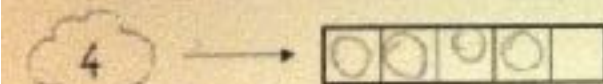
Dessine 8 ronds.



Écris.

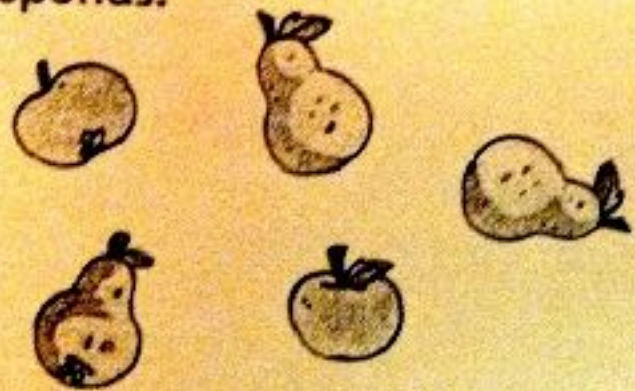


Dessine les jetons et colle le couvercle si la boîte est pleine.





Réponds.



Il y a 3 pommes.

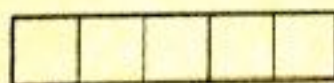
Il y a 2 poires.

En tout, il y a 5

Calcule :  $2 + 3 = 5$

Avec la même égalité, invente d'autres histoires.

Complète les égalités.  
Si tu n'es pas sûr(e), dessine.



$$3 + 2 = 5$$

$$1 + 2 = 3$$

$$1 + 1 = 2$$

$$2 + 3 = 5$$

$$1 + 3 = 4$$

$$2 + 2 = 4$$

Écris l'égalité.



$$2 + 3 = 5$$



$$2 + 7 = 9$$



$$3 + 1 = 4$$



$$4 + 4 = 8$$

Colorie 7 doigts.

Colorie 9 doigts.

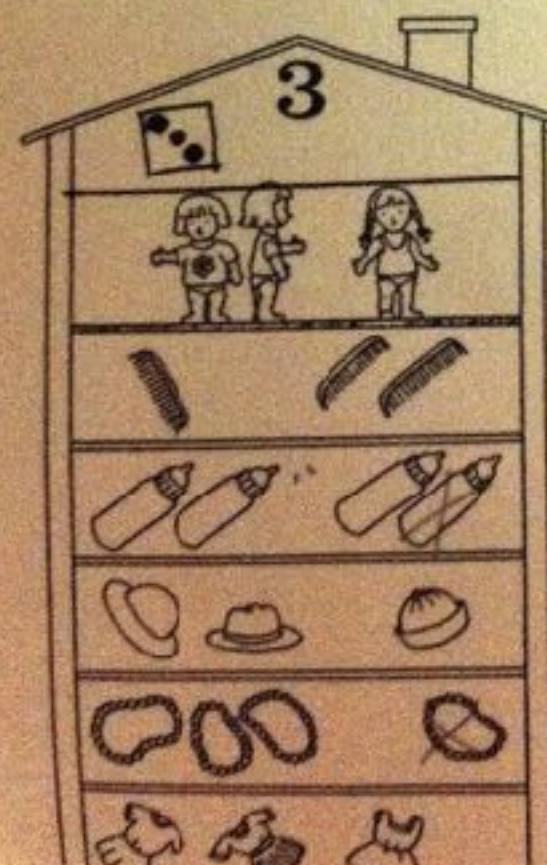
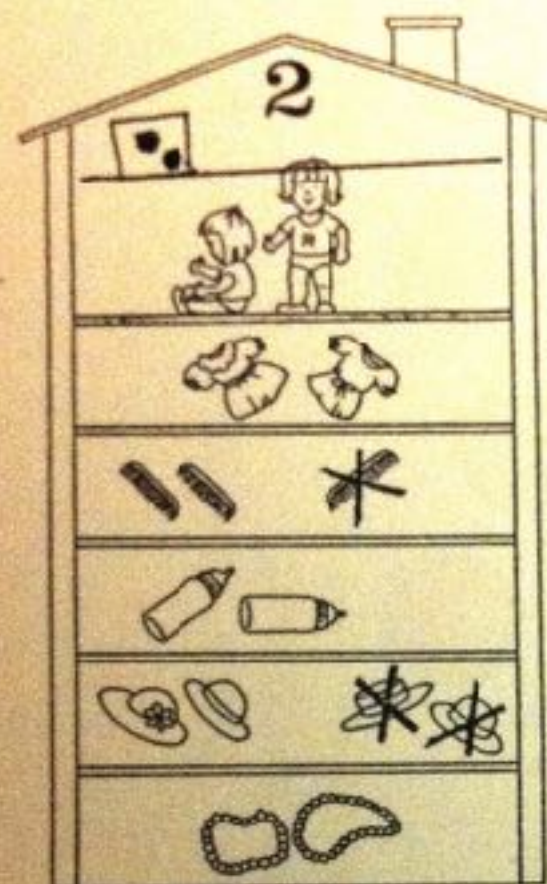
Colorie 6 doigts.



Periode 1

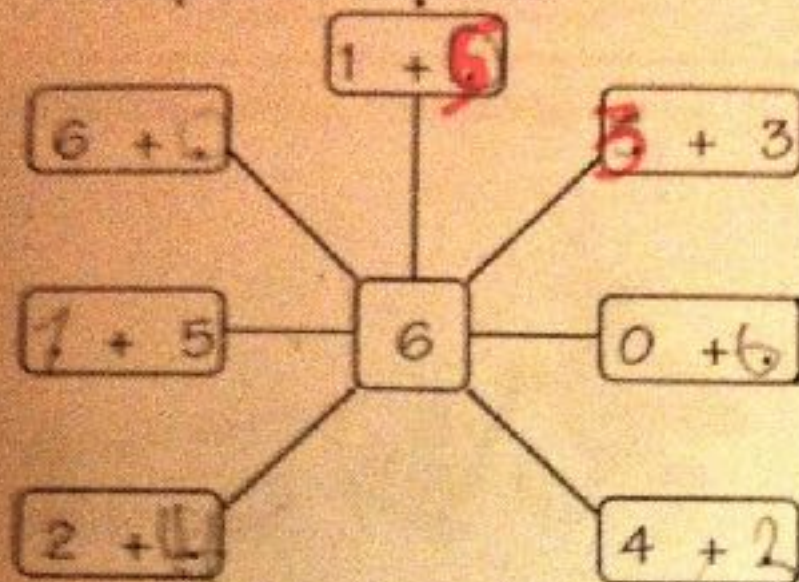
Fa

Observe : dans la maison où il y a 2 poupées.  
Gladys a barré un peigne et des chapeaux. Pourquoi ?  
Continue son travail dans les maisons de 3 et 4.

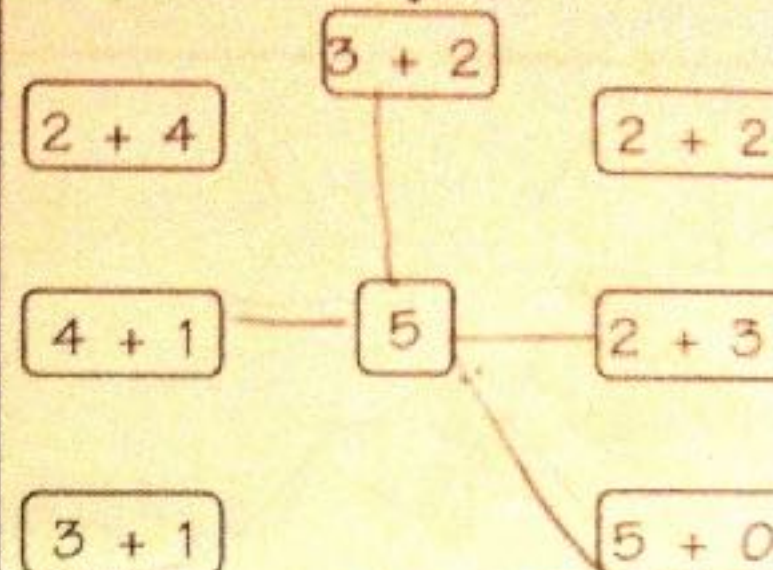




1 - Complète les étiquettes.



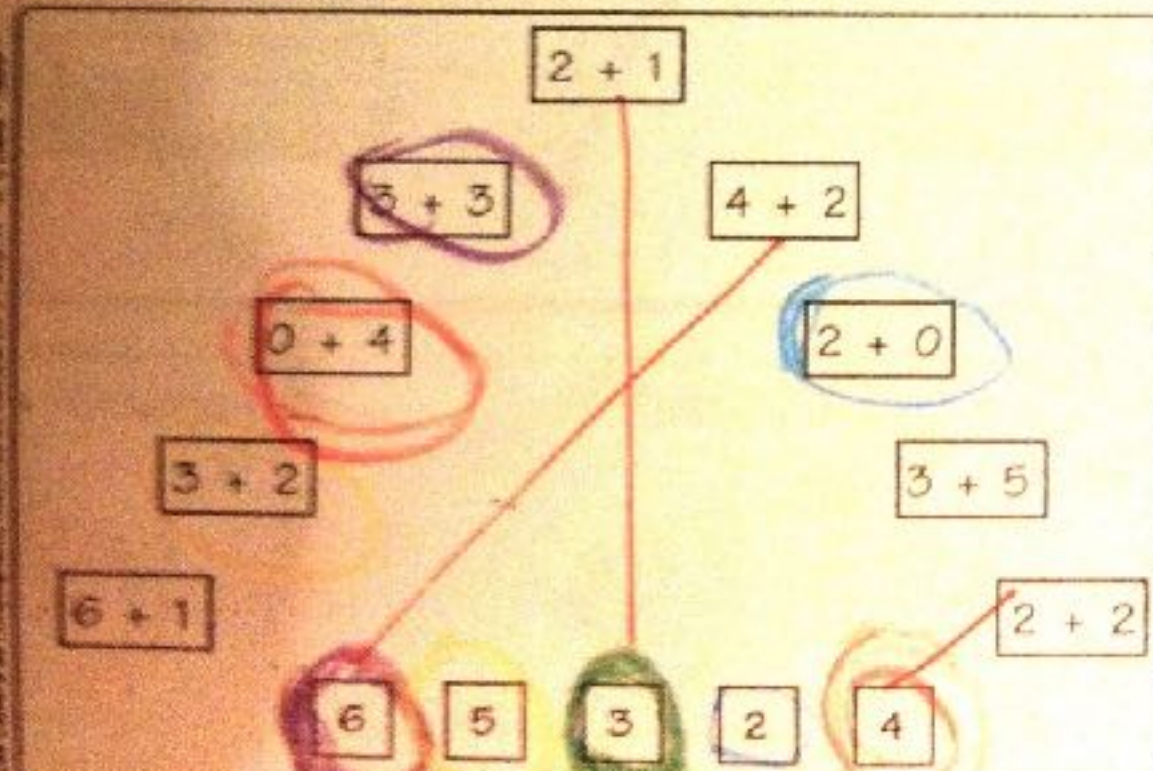
2 - Relie à 5 si c'est juste.



3 - Colorie de la même couleur les différentes écritures du même nombre.

quatre	$2 + 1$	6	cinq
3	six	4	$1 + 3$
$2 + 4$	$4 + 1$	trois	5

5 - Relie les étiquettes aux bons nombres.



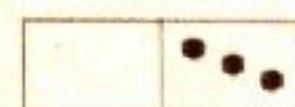
4 - Complète.



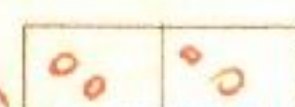
$$4 + 1 = 5$$



$$3 + 2 = 5$$



$$0 + 3 = 3$$



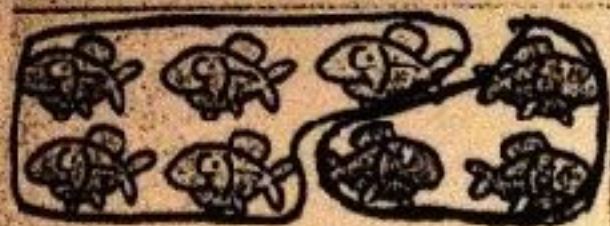
$$2 + 2 = 4$$



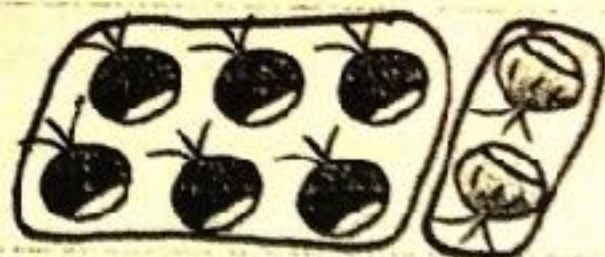
$$5 + 0 = 5$$



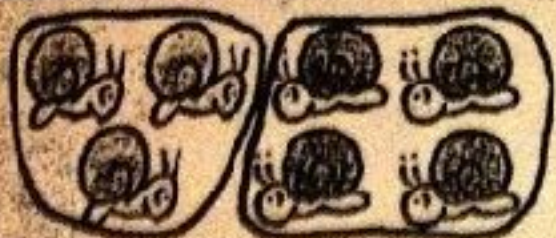
## 2 Complète les additions.



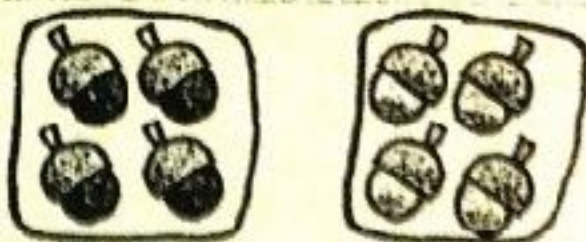
$$5 + 3 = 8$$



$$6 + 2 = 8$$



$$3 + 4 = 7$$



$$4 + 3 = 7$$



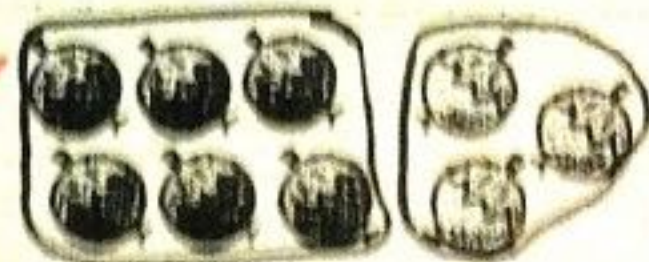
$$3 + 3 = 6$$



$$5 + 4 = 9$$



$$5 + 2 = 7$$



$$6 + 3 = 9$$

## 3 Calcule le nombre total de fleurs. Écris l'addition.



$$3 + 2 + 2 = 7$$



Colorie comme suit: 1 = rouge, 2 = jaune, 3 = bleu, 4 = vert

