

PAVAGES ET CARRELAGE

Durée de l'atelier : 1 h 30 avec 1 médiateur-trice.
Tarif : 60 euros
Disponible tous les jours sauf lundi et mardi matins

Un atelier Maths à Modeler



Cet atelier de mise en situation de recherche permet aux élèves de parcourir rapidement les étapes de la démarche de recherche mathématique. On y découvre le va-et-vient entre phases de recherche (questions, tâtonnements, essais, erreurs) et phases de raisonnement (pour être certain-es de ce qu'on a fait et pouvoir avancer). Les élèves sont également amené.es à verbaliser leur démarche et leur raisonnement.

Déroulé :

Il va falloir refaire le carrelage de la cuisine. Paver une pièce carrée peut sembler facile ! Mais cela dépend de la forme des pavés !

De questions ouvertes en questions ouvertes, les élèves découvrent le plaisir de chercher en binôme. Toute réponse, même partielle, amène d'autres questions. Des temps de mise en commun sont également prévus afin de faire le point sur ce dont on est sûr-e, ce qu'on croit, ce qu'on pense.

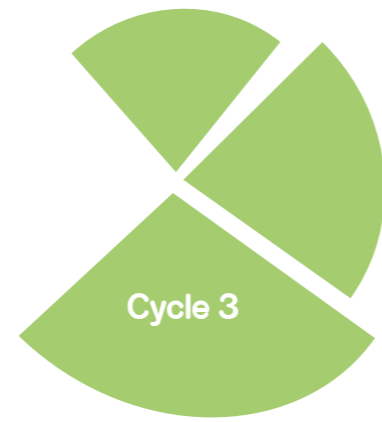
CONTACT : direction@mmi-lyon.fr

LIENS AVEC LE PROGRAMME

Cycle 3 :

Compétences travaillées : chercher, raisonner, communiquer

Connaissances travaillées : parité, multiple de 3.



LA PROGRAMMATION À PORTÉE DE MAIN

Durée de l'atelier : 1 h 30 avec 1 médiateur-trice.
Tarif : 60 euros
Disponible : tous les jours sauf lundi et mardi matins

Un atelier MMI et Code en Bois



Dans cet atelier d'informatique débranchée, à travers une histoire avec de multiples défis à réaliser, les élèves découvrent les bases de la programmation (sans ordinateur) pour une excellente introduction à Scratch.

Déroulé :

Après une présentation du matériel et de l'histoire, puis la construction d'un programme en commun, les élèves se verront proposer de multiples défis pour avancer dans une histoire. Iels les résoudront par petits groupes en écrivant des algorithmes en utilisant des blocs en bois (programmation par blocs). Pour tester les algorithmes trouvés par les élèves, un-e testeur-se d'un autre groupe viendra appliquer les instructions devant toute la classe. Ceci permet d'ouvrir une discussion sur l'algorithme proposé : fonctionne-t-il ? Aurait-on pu faire autrement ?

CONTACT : direction@mmi-lyon.fr

LIENS AVEC LE PROGRAMME

Cycle 3 :

Compétences travaillées : chercher, raisonner, communiquer

Connaissances travaillées : introduction à l'algorithmique et à la programmation.

