

Cycle 2 / Code

Titre : Si..alors...sinon

Domaine	Domaine 1 : Langages mathématiques, scientifiques informatiques.		
Compétences	Connaître les outils linguistiques spécifiques aux consignes : système des temps, rôle des liens logiques.		
Objectifs	Objectif : être capable de comprendre une consigne complexe utilisant les « Si...alors... »		
Durée	Illimité continue	Matériel	
Déroulement	<p>Ce travail est fait régulièrement dans différentes matières. Il s'agira ici de l'explicitier en proposant de reformuler quelques consignes sous la forme : « Si...alors...sinon » Exemple : « SI j'ai fini mon travail, ALORS je peux sortir SINON je continue »</p> <p>Cette structure alternative sert à construire les premiers algorithmes. Exemples :</p> <p><u>En EPS :</u> SI points A > points B ALORS A gagne SINON B gagne</p> <p><u>En français :</u> SI le nom est au pluriel ALORS « -s » sinon rien</p> <p><u>En géométrie :</u> Si le parallélogramme avec 4 côtés perpendiculaires a ses côtés de même longueur ALORS c'est un carré SINON c'est un rectangle OU un losange</p> <p><u>En mathématiques :</u> pour faire une soustraction en cycle 2 : SI A>B ALORS on fait A-B SINON impossible</p>		

	<p><u>Savoir fondamental implicite :</u> La structure alternative « Si..alors...sinon » permet de poser une condition. La condition comprend : - un opérateur logique (ET / OU / NON) - un opérateur de comparaison (> < =)</p> <p>si (la condition est vrai) alors (instruction 1) sinon (instruction 2)</p>	
Liens	<p>Initiation à la structure alternative (si..alors..sinon) avec des exercices simples de programmation par block (SCRATCH) : http://www.kidscod.in/</p>	