

Cycle 1 / Pensée informatique

Titre : coder un parcours

Domaines du Socle	Domaine 1 : Langages mathématiques, scientifiques et informatiques		
Compétences	Décrire ou représenter un parcours simple Se repérer ou se déplacer dans l'espace		
Objectifs	Etre capable de trouver un code pour représenter un parcours. Etre capable de décoder un parcours à effectuer		
Durée	1h	Matériel	Parcours motricité Feuille papier feutre (TNI)
Déroulement	<p style="text-align: center;">Temps 1</p> <p>Après avoir effectuer un parcours, représentation libre des obstacles rencontrés. Trouver des dessins caractéristiques pour en faire des symboles représentatifs des obstacles Les remettre dans l'ordre chronologique du parcours effectué. Composer un nouveau parcours à partir des étiquettes obstacles.</p> <p style="text-align: center;">Temps 2</p> <p>Symboliser les actions des élèves (marcher, ramper, rouler, glisser, sauter ...) Associés les étiquettes actions aux étiquettes obstacles. Composer un nouveau parcours avec les paires d'étiquettes (action/obstacles)</p>		
	<u>Savoir fondamental implicite :</u> la notion de codage pour élaborer un message simple et sans ambiguïté est essentiel pour pouvoir comprendre puis élaborer une consigne et un programme		
Liens	Application permettant de construire des parcours de motricité : https://itunes.apple.com/fr/app/id958229117?mt=8&ign-mpt=uo%3D4		