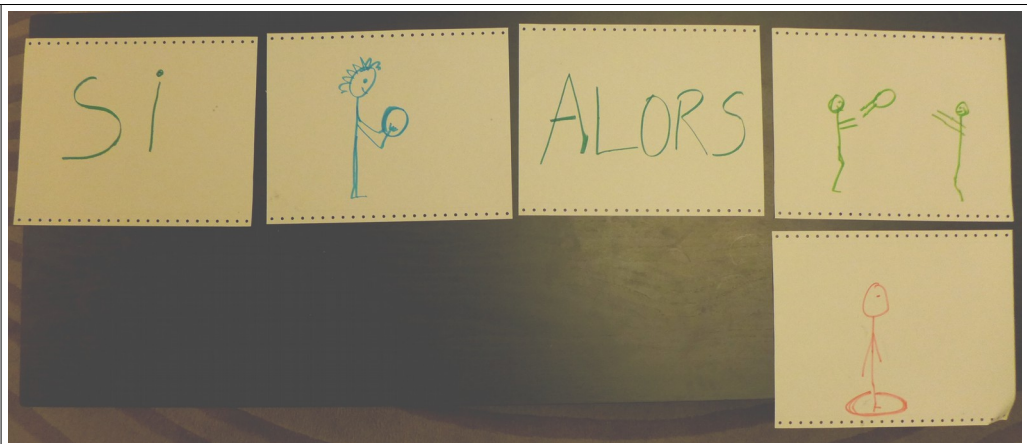


Cycle 1 / Pensée informatique

Titre : Conditions SI ALORS

Domaines du Socle	Domaine 1 : Langages mathématiques, scientifiques et informatiques Domaine 2 : Outils numériques		
Compétences	intégrer progressivement la chronologie des tâches requises et à ordonner une suite d'actions capacités réflexives dans l'analyse de ce qu'il a fait et dans l'anticipation de ce qu'il envisage de faire.		
Objectifs	Être capable de modifier son action en fonction d'une condition		
Durée	30 min	Matériel	Matériel motricité 5 pancartes
Déroulement	<p>Présenter la règle du jeu en salle de motricité. Verbaliser la consigne avec la structure conditionnelle « Si...alors... »</p> <p><i>Exemples :</i> <i>SI « tu as le ballon » ALORS « tu le passes »</i> <i>SI « tu n'as pas le ballon » ALORS « tu restes dans le cerceau »</i></p> <p><i>SI « ton travail est terminé » ALORS « tu le mets dans le casier vert »</i> <i>SI « ton travail n'est pas terminé » ALORS « tu le mets dans le casier rouge »</i></p> <p>En classe utilisation d'une iconographie. Intercaler entre des panneaux : [SI] [ALORS] La condition dessinée en bleu L'action 1 (si condition vraie) en bleu L'action 2 (si condition fausse) en rouge</p>		



Savoir fondamental implicite

Les outils informatiques fonctionnent avec une imbrication de conditions qui se vérifient vraies ou fausses.
C'est induit par la construction de circuits électriques qui ne peuvent que répondre à Vrai ou Faux => 0 ou 1