

Datalireladata

CUISINE UN ALGORITHME

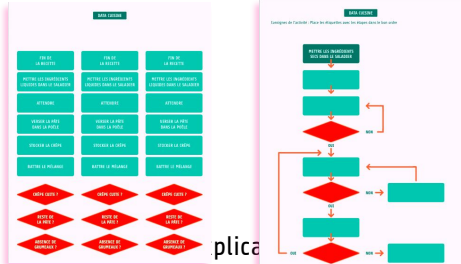
*Une recette pour comprendre les algorithmes
et satisfaire son appétit*

CUISINE UN ALGORITHME

Contexte d'usage	Événementiel
Tranche d'âge du public	<ul style="list-style-type: none"> → 6-9 ans → 9-12 ans → 12-15 ans → 15-18 ans
Durée de l'activité	15 minutes
Objectif de l'activité	Les ordinateurs et les robots ne réfléchissent pas seuls. C'est seulement grâce aux algorithmes programmés par leurs créateur-trices qu'ils peuvent agir en autonomie. Pour l'expliquer simplement aux enfants, voici un exemple : la séquence d'instructions permettant de résoudre le problème de la pâte à crêpes.
Résumé de l'activité	Dans cette activité, les enfants doivent replacer dans le bon ordre les étapes de la pâte à crêpe pour comprendre le fonctionnement d'un algorithme.
Compétence développée	Comprendre comment les données que nous partageons impactent nos pratiques informationnelles
Capacité(s) développée(s)	Être capable de se représenter le fonctionnement d'un algorithme qui exploite les données pour filtrer les informations qui nous arrivent
Matériel	<p>PROPOSITION 1 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Bâche algorithme <input type="checkbox"/> Document "algorithme et étiquettes" <input type="checkbox"/> Scratch <input type="checkbox"/> Document "Panneau" <p>PROPOSITION 2 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Document "algorithme et étiquettes" <input type="checkbox"/> Colle et ciseaux en nombre <input type="checkbox"/> Document "réponse" <input type="checkbox"/> Document "panneau"
Préparation de l'atelier	<p>PROPOSITION 1</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Imprimer fiche algorithme sur bâche et poser du scratch <input type="checkbox"/> Imprimer étiquettes et les scratcher <input type="checkbox"/> Imprimer le panneau en grand format <p>PROPOSITION 2 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Imprimer fiche algorithme <input type="checkbox"/> Imprimer fiche étiquettes <input type="checkbox"/> Imprimer fiche réponses <input type="checkbox"/> Imprimer le panneau en grand format

DÉROULÉ DE L'ACTIVITÉ

CUISINE UN ALGORITHME

Description des étapes	Temps	Contenus en lien avec l'étape
<p>Proposition 1</p> <p>Pour l'évènement, la fiche "algorithme" a été imprimée en grand format ou sur une bache, de même que les étiquettes. Du scratch a été placé sur chaque emplacement vide et sur les étiquettes. Le panneau a été imprimé en grand format.</p> <p>Après lecture du panneau explicatif, en groupe ou en famille, les participant-es viennent scratcher les étiquettes à la bonne place sur la bache.</p> <p>Le-la médiateur-trice les laisse faire, répond à leurs questions si besoin et peut corriger à la fin.</p>	<p>15 minutes</p>	<p>Documents :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Bâche algorithme → Étiquettes étapes → Panneau explicatif
<p>Proposition 2</p> <p>Pour l'évènement, les fiches algorithmes et étiquettes ont été imprimées en grand nombre. De la colle et des ciseaux sont mis à disposition des participant-es. Des fiches réponses sont aussi disponibles pour les distribuer à la fin de l'activité.</p> <p>Les participant-es sont invités à lire le panneau explicatif. Ils-Elles peuvent ensuite prendre une fiche algorithme et une fiche étiquette. Seul-e, en groupe ou en famille, ils-elles vont devoir découper les étiquettes et les coller au bon endroit pour compléter la recette de la pâte à crêpes.</p> <p>Ils-Elles peuvent à tout moment solliciter le-la médiateur-trice. Il-elle leur distribue une fiche réponse une fois l'activité finie.</p>	<p>15 minutes</p>	<p>Document : "Algorithme et étiquettes"</p> 
= 15 minutes		

NOTIONS IMPORTANTES

Algorithme : Un algorithme c'est la décomposition d'un problème en une série de tâches.