
	Fiche élève Durée : 1 séance 1h30	Séquence n° 1 / Séance n° 3	Cycle 4 4eme
		Intitulé de l'activité : <i>Représenter le fonctionnement d'une machine</i>	

Attendus de fin de cycle : *Écrire, mettre au point et exécuter un programme.*

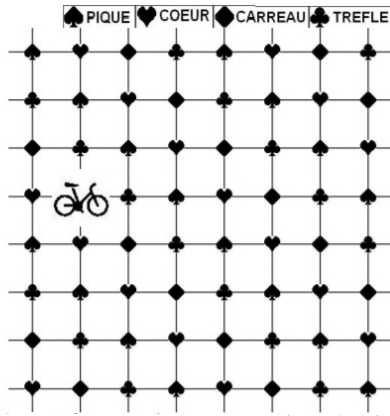
Domaine du socle : <i>D1 Notions d'algorithme et de programme</i>	Compétence de Technologie : <ul style="list-style-type: none"> CT 4.2 Appliquer les principes élémentaires de l'algorithmique et du codage à la résolution d'un problème simple.
---	---

Critères des objectifs d'apprentissages de la séance	1- <i>Savoir exprimer sa pensée à l'aide de différents outils qui augmentent progressivement en complexité</i>	MI	
	2-....,	MF	
	3-....,	MS	
	4-....	TBM	
Démarche pédagogique : <input type="checkbox"/> Démarche d'investigation <input type="checkbox"/> Démarche de résolution de problème <input type="checkbox"/> Démarche de projet			

Mise en situation du problème à résoudre : (Durée 5') La machine à laver est donc un système automatisé, son fonctionnement peut être décrite sous forme de texte, mais pas que. 	Mes constats : (Durée 10') - -
	Mon problème technologique à résoudre : (Durée 5') ?
	Mes idées/Hypothèses pour résoudre ce problème : (Durée 10') <i>(Recherche élève : Rédiger ses idées ou propositions pour résoudre le problème technologique)</i> - -
Mise en commun des idées/hypothèses retenues pour résoudre le problème : (Durée 5') <i>(Recherche élève : après présentation des idées/hypothèses des îlots, certaines sont retenues et notées. Celles-ci deviennent les objectifs des activités de la séance)</i>	

Activité 1 : - Réalise l'algorithme suivant : <i>Le vélo qui est sur le quadrillage va appliquer les consignes de l'algorithme. Sur cette feuille, dessine le vélo dans sa position finale.</i>	Ressources : - <u>Notion d'algorithme</u> - Coup de pouce algorithme du vélo - <u>Image algorithme</u>
--	--

Tourne d'un quart de tour à gauche
 Avance de 2 cases
SI Carreau ou Cœur ALORS
 Tourne d'un quart de tour à droite
 Avance de 1 case
SINON
 Tourne d'un quart de tour à droite
 Avance de 2 cases
 Avance de 3 cases

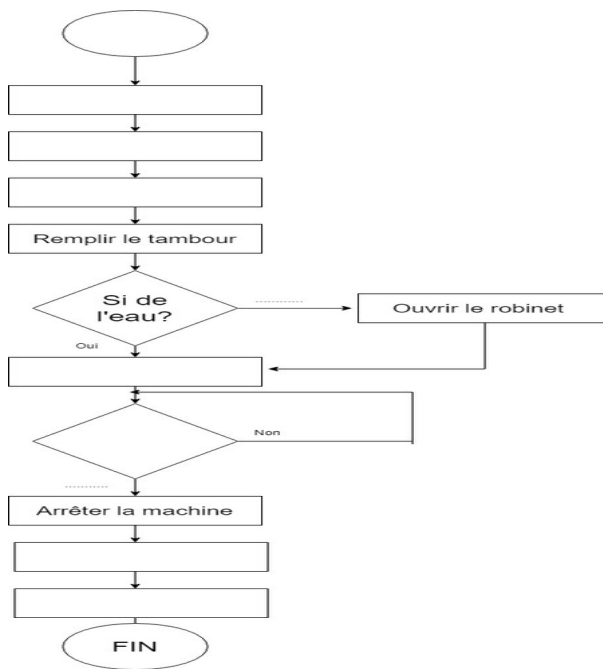


- Essaye de créer l'algorithme de la machine à laver avec les mots suivants : Choisir un programme-Remplir le tambour-Il y a de l'eau-Ouvrir le robinet d'arriver d'eau-Programme terminer-Ouvrir la porte-Sortir le linge

Activité 2:

Complète la programmation de la machine en vous aidant du fichier « Cycle d'une machine à laver » qui est se trouve dans Ressources et des propositions suivantes :

Mise sous tension- Arrêter la machine-Choisir un programme-Mettre la lessive-Ouvrir la porte-Remplir le tambour-Si de l'eau ?-Sortir le linge-Ouvrir le robinet-Programme terminer ?



Ressources :

- [Algorigramme vidéo](#)
- [Cycle d'une machine à laver.](#)

Ma synthèse de la séance : (Durée 5')
 (l'élève rédige ce que j'ai appris lors de la séance : ce que j'ai fait ..., ce que j'ai observé ..., les idées ou hypothèses étaient-elles justes ou fausses ..., ma réponse au problème de départ ...)

Fiche de structuration des connaissances : (Durée 5')