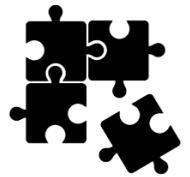


ATELIER G

Gravitrax

ACTIVITES PROPOSEES

- Prendre en main les éléments du jeu Gravitrax et relever un défi impliquant observation, logique et raisonnement
- Familiariser les élèves avec des notions utilisées en programmation telles que les connecteurs logiques



OBJECTIFS

- Développer la logique
- Utiliser le « si...alors » et autres connecteurs logiques en situation
- Développer des capacités à chercher, raisonner par essais-erreurs, communiquer
- Organiser, hiérarchiser les étapes d'une situation problème. Anticiper un ou plusieurs déplacements simultanés



COMPETENCES TRAVAILLEES

- S'engager dans une démarche de résolution de problème en observant, en se questionnant, en émettant des hypothèses, en expérimentant
- Créer, réaliser
- Tester, essayer plusieurs pistes de résolution
- Anticiper le résultat d'une manipulation



MODALITES & ORGANISATION

- Un jeu est prévu par table de trois personnes.
- Un premier temps de prise en main des éléments du jeu, en particulier du module « canon magnétique »
- Un deuxième temps de résolution d'une situation problème : compléter un circuit partiellement construit de manière à faire parvenir une bille à un endroit indiqué (une fiche consigne donne ces indications)
- Une consigne additionnelle s'il reste du temps quand la solution a été trouvée : schématiser le circuit sur une feuille comportant des hexagones (support du jeu).



MATERIEL

Par table :

- 1 boîte de jeu
- 1 fiche consignes
- 1 planche « hexagones » (schématisation)

