**Jour 1**

**<img1894|center>**

{{{L'énigme du jour :}}}

|MS|GS|CP|CE1|CE2|CM1|CM2|

|Le bracelet d'Agathe|La cible|Opérations mystérieuses|Le furet|La caravane passe|Les poids plumes|Mathador|

Vous trouverez en documents joints une fiche par énigme.

{{{Ressources}}}

 Vous trouverez ci-dessous {{[fond rouge][blanc]des ressources pour la classe[/blanc][/fond rouge]}}, ainsi que [blanc][fond bleu]{{des ressources didactiques}}[/fond bleu][/blanc] en relation avec le langage et le code.

{{[fond rouge][blanc]Activités débranchées[/blanc][/fond rouge]}}

|Cycle 1|Cycle 2|Cycle 3 |

|[Un exemple d'activité en vidéo - La machine à trier->https://www.youtube.com/watch?v=RM9ME6Nb7bc]|[Le site Eduscol - La fusée->http://cache.media.education.gouv.fr/file/Initiation\_a\_la\_programmation/88/4/RA16\_C2\_C3\_MATH\_annexe\_1\_1\_en\_debranche\_la\_fusee\_624884.pdf]|[Le site Eduscol - La tournée du facteur->http://cache.media.education.gouv.fr/file/Initiation\_a\_la\_programmation/88/6/RA16\_C2\_C3\_MATH\_annexe\_1\_2\_en\_debranche\_facteur\_624886.pdf]|

[[blanc][fond rouge]{{Sensibilisation à la programmation}}[/fond rouge][/blanc] proposée par l'académie de Nantes->http://www.ia85.ac-nantes.fr/vie-pedagogique/tuic/sensibilisation-a-la-programmation-1022927.kjsp?RH=09\_EPgrdep-tice],

Pour chacun des cycles, entre cinq et sept séances sont proposées pour cette sensibilisation à la programmation. Ces séances sont progressives et se divisent en trois parties : des séances « corporelles », des séances « débranchées » et des séances « branchées ».

Pour les séances corporelles et débranchées, {{aucun matériel numérique n’est nécessaire pour conduire les activités}}. Vous pourrez adapter la mise en œuvre pédagogique dans votre classe en fonction du matériel et de l’espace disponible.

N'hésitez pas à solliciter [votre référent numérique->karine.tavernier@ac-rouen.fr], il pourra vous aider et vous accompagner dans vos classes sur ce projet.

{{[fond bleu][blanc]Les références aux programmes [/blanc][/fond bleu]}}

{{EXTRAIT DU PROGRAMME DE LA MATERNELLE}}

{{Cycle 1}}

À l’école maternelle, l’enfant apprend en réfléchissant et en résolvant des problèmes. Il construit les premiers outils pour structurer sa pensée : il est amené à mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité, à parler des nombres à l’aide de leur décomposition, à dire la suite des nombres jusqu’à trente, à lire les nombres écrits en chiffres jusqu’à dix.

{{

EXTRAITS DES PROGRAMMES DE L’ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE}}

Contribution des mathématiques à l’acquisition des langages scientifiques

{{Cycle 2}}

Les mathématiques participent à l’acquisition des langages scientifiques : compréhension du système de numération, pratique du calcul, connaissance des grandeurs. Les représentations symboliques transcrivent l’observation, l’exploration et le questionnement des objets et de la réalité du monde. Dans l’enseignement « Questionner le monde », les activités de manipulation, de mesures, de calcul, à partir d’expériences simples utilisent pleinement les langages scientifiques. La familiarisation avec un lexique approprié et précis, permet la lecture, l’exploitation et la communication de résultats à partir de représentations variées d’objets, de phénomènes et d’expériences simples (tableaux, graphiques simples, cartes, schémas, frises chronologiques…).

{{Cycle 3}}

Les mathématiques, les sciences et la technologie contribuent principalement à l’acquisition des langages scientifiques.

En mathématiques, ils permettent la construction du système de numération et l’acquisition des quatre opérations sur les nombres, mobilisées dans la résolution de problèmes, ainsi que la description, l’observation et la caractérisation des objets qui nous entourent (formes géométriques, attributs caractéristiques, grandeurs attachées et nombres qui permettent de mesurer ces grandeurs).

En sciences et en technologie, mais également en histoire et en géographie, les langages scientifiques permettent de résoudre des problèmes, traiter et organiser des données, lire et communiquer des résultats, recourir à des représentations variées d’objets, d’expériences, de phénomènes naturels (schémas, dessins d’observation, maquettes…).

L’éducation physique et sportive permet de donner un sens concret aux données mathématiques en travaillant sur temps, distance et vitesse. Il importe que tous les enseignements soient concernés par l’acquisition des langages scientifiques.

{{[[fond bleu][blanc]Codage et mathématiques[/blanc][/fond bleu]}} : du langage aux algorithmes, des ressources pour débuter à l’école->http://irem.univ-reunion.fr/spip.php?article886 ]

Dans cet article de l'irem de la réunion, vous avez accès aux contenus des nouveaux programmes, et vous verrez l’intérêt de travailler ces domaines dès le plus jeune âge. Vous découvrez une réflexion autour de certains aspects du langage mathématique ainsi que des langages de déplacement, à partir d’exemples pris au sein de l’école primaire. vous trouvez aussi quelques pistes de ressources utilisables dès le plus jeune âge (mais aussi au collège), que ce soit dans la manipulation de robots, de l’utilisation de tablettes et d’ordinateurs, ou par le biais d’activités déconnectées.

{{{Deux énigmes supplémentaires pour les élèves de cycle 3}}}

**<doc1902|left> <doc1903|left>**