

Pack 18

45	Les mathématiques, un jeu... d'enfant !	
Descriptif	Apprendre à réaliser de manière logique des sudokus, des énigmes de la vie de tous les jours (et autres), des logigrammes, des nombres croisés...	
Objectif(s)	Découvrir que les mathématiques se trouvent dans la vie de tous les jours Démystifier les mathématiques Apprendre à raisonner de manière logique Se surpasser	

13 4	La musique et les maths	
Descriptif	Prendre conscience que la musique est un exercice caché d'arithmétique	
Objectif(s)	Intégrer les maths dans une discipline artistique Comprendre la musique grâce à des outils mathématiques	

49	Dactylographie	
Descriptif	Apprendre à taper à l'aveugle	
Objectif(s)	Travailler la psychomotricité fine Travailler la coordination Arriver à taper à l'aveugle Etre plus performant dans le travail scolaire	

10 1	Découverte nature autour de l'école	
Descriptif	Se balader autour de l'école et découvrir des correspondances entre des photos anciennes et les lieux maintenant Découvrir les arbres et les champignons présents le long de la balade	
Objectif(s)	Se sensibiliser à l'histoire des lieux Observer et repérer les lieux vus sur des clichés anciens Se sensibiliser à la richesse des arbres Apprendre à lire une grille de détermination Découvrir les champignons	
Coût et/ou matériel incombant à l'élève	Sortie par tous les temps ! Donc, il faut adapter sa tenue en fonction de la météo.	

	Attention chaussures de marche indispensables.
--	--

53	Le numérique au service du cours de math
Descriptif	Rechercher le plus adéquatement possible des sites logiciels permettant à l'élève de : <ul style="list-style-type: none"> - s'approprier un contenu ; - de s'exercer à des procédures ; - de transférer des savoirs <p>Trouver des jeux mathématiques (logique, calculs rapides, constructions...)</p>
Objectif(s)	Utiliser des logiciels didactiques comme outil de construction et de visualisation Revoir rapidement et efficacement un savoir, un concept Favoriser la discussion et donc l'apprentissage des notions Faciliter les démarches d'investigation Se focaliser sur le raisonnement

88	Coder avec Python3
Descriptif	Apprendre, en partant des bases, la manipulation de chaînes de caractères et de bibliothèques de fonctions permettant de réaliser des applications graphiques et sonores
Objectif(s)	Utiliser le langage de programmation Python Apprendre à coder Développer des capacités et s'entraîner à s'exprimer autrement Transposer d'un langage dans un autre Créer du contenu numérique Apprendre à résoudre des problèmes Mobiliser une pensée critique

61	Origami
Descriptif	Créer des objets, des animaux, des pliages divers avec du papier
Objectif(s)	Etre capable de traduire d'un langage dans un autre (2D en 3D) Améliorer la lecture de schémas Travailler la dextérité, la précision, le soin Revoir des notions géométriques Travailler la confiance en soi Etre fier (fière) de ce qu'on a produit
Coût et/ou matériel incombant à l'élève	Des papiers de couleurs et de formats différents.

13 5	Thymio
Descriptif	Découvrir l'univers de la robotique grâce à Thymio, un petit robot Programmer et réaliser de nombreuses expériences
Objectif(s)	Apprendre à coder, s'initier à la programmation, à la logique informatique et au fonctionnement des systèmes ; Développer des capacités et s'entraîner à s'exprimer autrement par des animations ou des jeux interactifs ; Créer du contenu numérique et pas simplement en consommer ; Apprendre à résoudre des problèmes et mobiliser une pensée critique.