Fiche outil: Qu’est ce que le numérique?

ON APPELLE « NUMÉRIQUE » **TOUS LES OBJETS QUI TRANSFORMENT** LES TEXTES, LES SONS ET LES IMAGES POUR LES ENVOYER, LES STOCKER OU LES AFFICHER



UN SMARTPHONE



UNE TABLETTE



UN ORDINATEUR



UN APPAREIL PHOTO NUMERIQUE



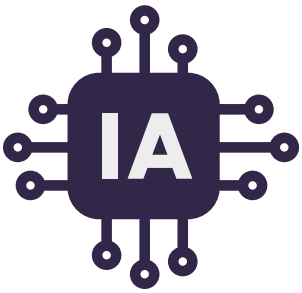
UNE TÉLÉVISION



LES JEUX VIDÉO



UN ROBOT



L’INTELLIGENCE ARTIFICIELLE



UNE MONTRE CONNECTÉE



UNE IMPRIMANTE



UNE ENCEINTE



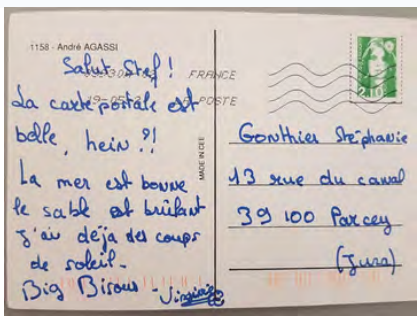
UNE CALCULATRICE

NON NUMÉRIQUE









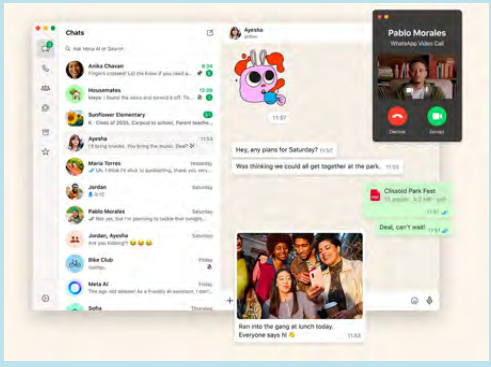


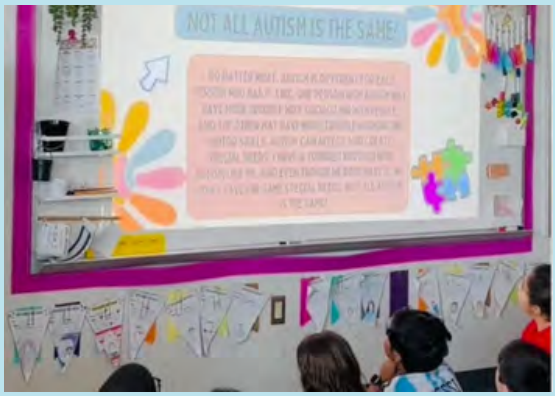
NUMÉRIQUE











CYCLE 1

FICHE ACTIVITÉ: TROUVER L'OBJET NUMÉRIQUE

Dans chaque série, indique lequel est numérique?



DES MARACASSES



UN SMARTPHONE



UN STYLO



UN BATTEUR ELECTRIQUE



UN RÉVEIL



UN SABLIER



UNE MONTRE À AIGUILLES



UN CADRAN SOLAIRE



UNE MONTRE CONNECTÉE



UNE KARATEKA



UN APICULTEUR



UN ROBOT



UN ASTRAUNAUTE



UN MEDECIN

CYCLE 1

FICHE ACTIVITÉ: TROUVER L'OBJET NUMÉRIQUE

Dans chaque série, indique lequel est numérique?



DES MARACASSES



UN SMARTPHONE



UN STYLO



UN BATTEUR ELECTRIQUE



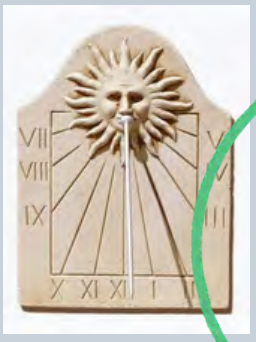
UN RÉVEIL



UN SABLIER



UNE MONTRE À AIGUILLES



UN CADRAN SOLAIRE



UNE MONTRE CONNECTÉE



UNE KARATEKA



UN APICULTEUR



UN ROBOT



UN ASTRAUNAUTE



UN MEDECIN

CYCLE 2

FICHE ACTIVITÉ: TROUVER L'OBJET NUMÉRIQUE

Dans chaque série, indique lequel est numérique?



UNE KARATEKA



UN APICULTEUR



UN ROBOT



UN ASTRAUNAUTE



UN MEDECIN



UN ROBINET



UNE TÉLÉCOMMANDE



UNE AMPOULE



UN VENTILATEUR



UNE POUBELLE



UNE CAFETIERE



ALLER AU CINÉMA



LIRE UN LIVRE



ALLER AU MUSÉE



ALLER AU PARC DE JEUX



JOUER DU PIANO



FAIRE DU TENNIS

CYCLE 2

FICHE ACTIVITÉ: TROUVER L'OBJET NUMÉRIQUE

Dans chaque série, indique lequel est numérique?



UNE KARATEKA



UN APICULTEUR



UN ROBOT



UN ASTRAUNAUTE



UN MEDECIN



UN ROBINET



UNE TÉLÉCOMMANDE



UNE AMPOULE



UN VENTILATEUR



UNE POUBELLE



UNE CAFETIERE



ALLER AU CINÉMA



LIRE UN LIVRE

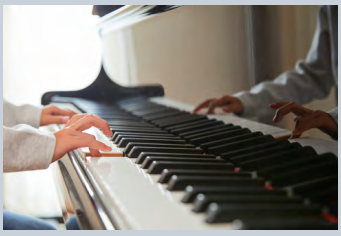


ALLER AU MUSÉE

Dans cette série, vous pourrez justement les questionner sur les différentes formes d'art qu'ils connaissent: la peinture, le dessin, la sculpture... mais aussi la vidéo et dans ce cas "aller au musée" peut aussi les confronter au numérique !



ALLER AU PARC DE JEUX



JOUER DU PIANO



FAIRE DU TENNIS