Grille d'élaboration de scénario PRIMTICE

Niveau : **Cycle 2 CE1**	**Utiliser la monnaie**	Ecole **Vendenesse-lès-Charolles**

Académie, département	**Académie de Dijon Département de Saône-et-Loire**
Lien vers le scénario pédagogique TICE :	
Auteur du scénario :	Dessolain Claudie
Adresse courriel de l'auteur du scénario :	claudie.cognard@ac-dijon.fr
Droits :	
Résumé :	Manipuler la monnaie euro.
Mots-clés :	monnaie
Public visé :	CE1 (remédiation CE2)
Domaines et champs des programmes :	M-GM1 - Utiliser les unités usuelles de mesure; estimer une mesure (mathématiques / GRANDEURS ET MESURES)
Domaines de compétences B2i :	
Compétences B2i :	1.3) Je sais déplacer le pointeur, placer le curseur, sélectionner, effacer et valider. (B2i / 1 – S'approprier un environnement informatique de travail) 3.4) Je sais utiliser les fonctions copier, couper, coller, insérer, glisser, déposer. (B2i / 3 – Créer, produire, traiter, exploiter des données)
Type d'activité :	Entraînement à la manipulation de la monnaie
Déroulement :	Pour manipuler la monnaie autrement : Pré-requis : connaître les différentes sortes de pièces et de billets (Euro) Activité 1 : effectuer des échanges pour connaître les équivalences entre les pièces et les billets (paperboard pages 1 et 2) : prendre des pièces/billets du haut de la page et les faire glisser en bas pour compléter les égalités. Mettre en évidence différentes solutions possibles. Activité 2 : utiliser la monnaie, trouver la monnaie équivalent à une somme donnée (paperboard pages 3 et 4) : se servir des pièces dans les pseudo-porte-monnaie et faire glisser la monnaie nécessaire sous les objets à acheter. Activité 3 : rendre la monnaie (paperboard pages 5 et 6) : page 6 un objet à payer, on paie avec une somme en deuxième colonne, prendre la monnaie (aller la chercher sur la page 5 pour l'insérer dans la dernière case de la page 6 : cliquer/glisser d'un page sur l'autre).
Lieu:	Classe équipée d'un TBI
Matériel et connexion:	TBI, connexion wifi, imprimante.
Ressources numériques :	
Logiciels utilisés avec les élèves :	Logiciel notebook
Typologie des usages des TICE :	Echanger, collaborer, coopérer, communiquer.
Apports et limites des TIC :	Manipulation facilitée (à l'infini)
Productions :	
Informations techniques:	