

STIM@CGI – à la maison!

Le programme STIM@CGI à la maison propose des modules d'activités pratiques pour les enfants sur des sujets STIM. **Participez en famille : apprenez en vous amusant !**

Inventions STIM!

Parmi les inventions les plus importantes des STIM, on peut compter l'ampoule électrique, les antibiotiques, le téléphone, l'ordinateur et l'Internet. Ces inventions ont jeté les bases de l'avenir des STIM, ont révolutionné le monde du travail et amélioré la vie des gens partout dans le monde.

Cette semaine, tu créeras tes propres motifs avec Scratch, feras de la recherche sur des inventions connues des STIM et créeras une invention pour aider les jeunes à mieux connaître le domaine des STIM !

ACTIVITY – STYLO À MOTIFS

Introduction

Grâce à ce projet, tu apprendras à inventer ton propre générateur de motifs!



[Accéder à l'activité](#)

Ce don't tu auras besoin

Un ordinateur capable d'exécuter Scratch 3 (soit [en ligne](#) ou [hors ligne](#))

Ce que tu apprendras

Dans les cartes de Sushi de Scratch Intermédiaire, tu apprendras à utiliser l'outil Stylo, utiliser et mettre à jour des variables dans des boucles, utiliser les boucles, répéter jusqu'à obtenir des valeurs d'entrée avec des blocs demande et l'utilisation de plusieurs listes avec des propriétés liées par index.



ACTIVITIÉS EN PRIME

Activité 1 : Inventions célèbres des STIM !

Qui a créé certaines des inventions les plus célèbres liées aux STIM?

Invention	Inventeur	Date d'invention	Description
Le téléphone	Alexander Graham Bell	1876	Appareil conçu pour transmettre et recevoir la voix humaine par fil ou radio

L'ampoule électrique	Thomas Edison	1879	Un globe de verre dans lequel un filament de métal produit une lumière au passage d'un courant électrique
Les antibiotiques	Alexander Fleming	1928	Un médicament qui détruit les micro-organismes ou qui les empêche de se développer. M. Fleming a inventé le premier antibiotique : la pénicilline.

Fais tes recherches et ajoute les informations manquantes !

Invention	Inventeur ou inventrice	Date d'invention	Description
L'ordinateur			
	Maria Beasley	1882	
Internet			Regroupement international de réseaux informatiques
La presse typographique			
	Alexander Miles	1887	
L'essuie-glace			
	Garrett Morgan		Dispositif de signalisation permettant la régulation du trafic routier

Activité 2 : Crée une invention pour aider les enfants à mieux connaître de domaine des STIM !

Dans le cadre de l'activité en prime de cette semaine, tu dois concevoir une invention qui t'aidera toi et tes amis à apprendre les sciences, les technologies, l'ingénierie et les mathématiques.

Ces sujets sont enseignés à l'école, mais est-ce qu'on peut inventer une autre façon d'apprendre les STIM de façon amusante ?

Nous voulons encourager le plus grand nombre possible d'enfants comme toi à s'intéresser aux STIM afin de créer la génération STIM de demain. Ton invention pourrait servir à enseigner des leçons, à aider à faire des expériences ou à construire de l'équipement. Le projet peut prendre la forme d'un croquis ou d'un modèle, c'est comme tu veux !

Quelle technologie utiliseras-tu ? Quel sujet vas-tu aider à enseigner ? Quel sera le nom de ton invention ?

Prenez soin de vous!

