

# Trouve le résultat - Plan de leçon

## Objectifs :

Entraîner et améliorer les compétences en modélisation probabiliste, statistique, et mathématique.

## Description commentée du matériel à utiliser :

“Trouve le résultat” utilise le principe du jeu Pierre, Feuille, Ciseaux, avec un ensemble de résultats prédéfinis représentés par des nombres : 0 = nul, 1 = victoire, -1 = défaite. Par exemple, dans une partie de Pierre, Feuille, Ciseaux, la pierre l’emporte sur les ciseaux (1, -1).

## Stratégies :

Après avoir résolu le challenge, nous encourageons les apprenants à observer, comparer et interpréter les nombres et les résultats. Nous continuons avec un scénario différent pour permettre aux apprenants d’expérimenter et de trouver leur propre approche logique aux matrices et à leurs options.

## Suggestions :

Permettez aux apprenants d’écrire une série de questions ou d’affirmations pour explorer les matrices.

## Appréciation / Évaluation des étudiants :

Nous utilisons différents scénarios pour compléter les matrices de gains.

## Évaluation de la leçon :

Nous comparons la compétence des apprenants à compléter et interpréter les matrices de gains au début et à la fin de la leçon. Nous essayons également de comprendre si les apprenants peuvent formuler leurs propres hypothèses et stratégies.

### Suggestions :

Discutez en utilisant les matrices de gains dans d'autres scénarios issus des expériences personnelles des apprenants.

## Conclusion :

Vue d'ensemble de l'activité et des points clés, feedback de la part des apprenants sur les améliorations et/ou ajustements à apporter.