

Séance N°2 Cycle 2, CP (adaptable aux G.S)	TITRE : Déplacer et programmer Blue Bot, découverte. (séance robotisée ou branchée)
--	--

Domaines d'apprentissage travaillés et compétences :

Enseignement moral et civique.

Français (langage oral, écrit, lecture et compréhension de l'écrit)

Questionner le monde (espace)

Mathématiques (espace et géométrie)

S'engager dans la réalisation d'un projet collectif (projet de classe, d'école, communal, national...).

Écouter pour comprendre des messages oraux (adressés par un adulte ou par des pairs).

Porter son attention au vocabulaire et à la mémorisation.

Participer à des échanges dans des situations diversifiées (séances d'apprentissage, régulation de la vie de la classe).

Organiser de son propos.

Connaitre les règles régulant les échanges ; repérer le respect ou non de ces règles dans les propos d'un pair, aider à la reformulation.

Vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre...).

Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères:

Vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, près, loin, premier plan, second plan, nord, sud, est, ouest...).

Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères.

Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères:

Vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre, ...).

Objectifs de la séance :

Comprendre le fonctionnement des boutons programmant le déplacement de Blue Bot.

Compétences du socle commun travaillées :

Domaine 1 :

Parler, communiquer, argumenter à l'oral de façon claire et organisée.

Écouter et prendre en compte ses interlocuteurs.

S'exprimer à l'écrit pour raconter, décrire, expliquer ou argumenter de façon claire et organisée.

Employer à l'écrit comme à l'oral un vocabulaire juste et précis.

Connaître les principes de base de l'algorithmique et de la conception des programmes informatiques.

Apprendre ainsi le contrôle et la maîtrise de soi.

Domaine 2 :

Travailler en équipe, partager des tâches, s'engager dans un dialogue constructif, accepter la contradiction tout en défendant son point de vue, faire preuve de diplomatie, négocier et rechercher un consensus.

Apprendre à gérer un projet, qu'il soit individuel ou collectif.

En planifier les tâches, en fixer les étapes et évaluer l'atteinte des objectifs.

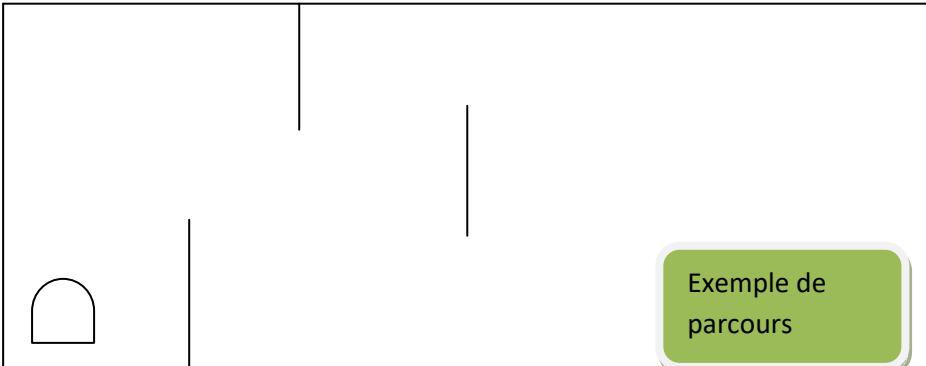
Savoir que la classe, l'école, l'établissement sont des lieux de collaboration, d'entraide et de mutualisation des savoirs.

Aider celui qui ne sait pas comme il apprend des autres. L'utilisation des outils numériques contribue à ces modalités d'organisation, d'échange et de collaboration.

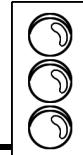
Domaine 3 :

Être capable aussi de faire preuve d'empathie et de bienveillance.

Coopérer et faire preuve de responsabilité vis-à-vis d'autrui.

Durée : 40 min Phase autonome : 20 min x nombre de groupes. Phase orale de groupe : 5 à 10 min. Activités à l'écrit : 10 à 15 min Matériel : Robot Blue bot. Labyrinthe tracé au feutre sur une nappe en papier ou à l'aide de brique en bois...Etc. Ardoise et feutre ou cahier de brouillon. Fiche activité.	<h2 style="text-align: center;">Déroulement de la séance</h2> <p>Travail en groupe (4 élèves).</p> <p>Séance : Rappel de la séance précédente, le robot est ensuite donné à un groupe d'élève avec pour mission le faire traverser un parcours simple.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: auto;">  <div style="background-color: #9ACD32; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center; width: fit-content; margin-left: auto; margin-right: auto;"> Exemple de parcours </div> </div> <p>In fine le robot devra traverser le labyrinthe sans que les élèves le reprogramme. Que les élèves procèdent par tâtonnement en appuyant touche après touche ou par bûche de programme la nécessité de garder une trace du programme va émerger. Les élèves seront libre d'utiliser le langage qui leur convient. On pourra imposer de garder une trace du programme en vu de comparer les programmes des différents groupes.</p> <p>Écueils possibles : Mauvaise manipulation du matériel, difficulté avec la notion de rotation ou la latéralisation. Lancement du programme (touche go) sans remettre le robot au départ. Erreurs dans la chaîne de commande du programme (ATTENTION les commandes s'ajoutent en fin de programme et une erreur implique la perte de toute les données du programme = nécessité de garder trace du programme fonctionnel pour ne pas perdre du temps à rechercher les ordres déjà trouvés)</p> <p>Remédiations : Point de départ symbolisé par une image du robot. Photo ou schéma du robot avec ses flèches pour repérer facilement celle sur laquelle il faut appuyer pour réaliser le programme, ardoise pour garder une trace de son programme.</p> <p>Prolongements : Placer les élèves du groupe à distance et programmer le robot pour qu'il atteigne le voisin, programmer le robot pour qu'il s'approche le plus possible d'un point. Possibilité de coupler le travail réel avec le virtuel sur ordinateur. Installer l'application pour Windows à télécharger sur www.easystis.com/com/BlueBotInstall.exe</p> <p>Évaluation : Les principales commandes du robot sont maîtrisée (mise en route, programmer un déplacement simple).</p>
--	--

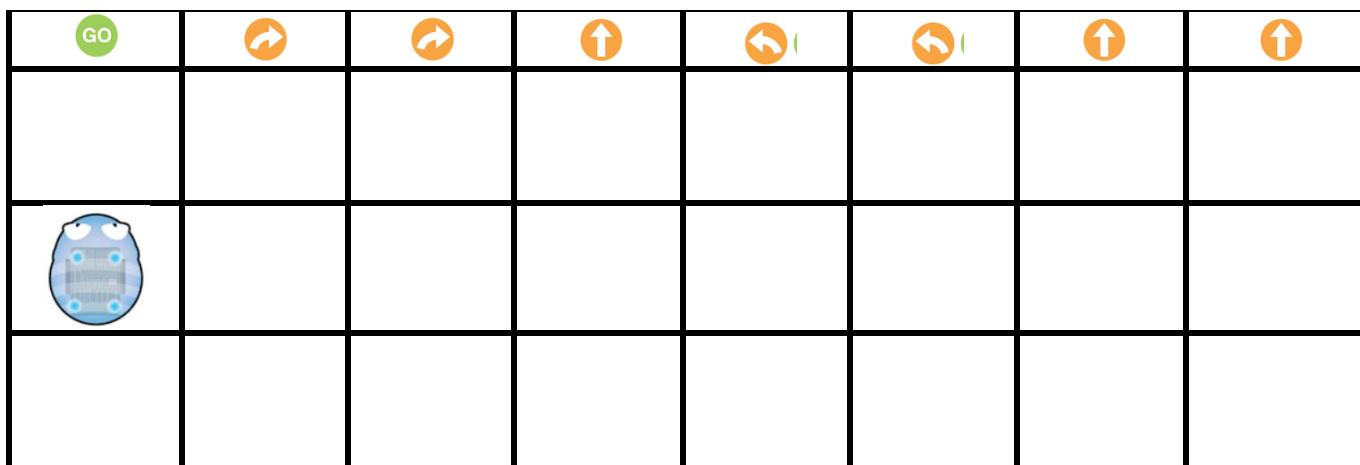
Prénom :



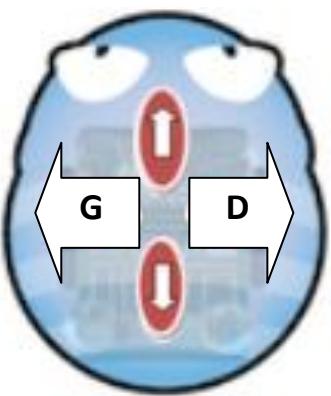
J'entoure la bonne réponse en vert.

Quand j'appuie sur	Blue Bot tourne sur lui-même à droite. Blue Bot se déplace à droite. Blue Bot tourne sur lui même à gauche.
Quand j'appuie sur	Blue Bot se déplace à gauche. Blue Bot se déplace à droite. Blue Bot tourne sur lui-même à gauche.
Quand j'appuie sur	Blue Bot tourne. Blue Bot recule. Blue Bot avance.
Quand j'appuie sur	Blue Bot s'arrête. Blue Bot recule. Blue Bot se lève.
Quand j'appuie sur	Blue Bot fait ce qu'il veut. Blue Bot réalise un programme. Blue Bot fait une pause.
Quand j'appuie sur	Blue Bot avance. Blue Bot recule. Blue Bot fait une pause.
Quand j'appuie sur	Blue Bot tourne sur lui-même. Blue Bot joue de la musique. Blue Bot efface son programme.

Observe bien le Blue Bot du départ, découpe et colle en suivant les indications données par les flèches.



Diverses aides pour la séance.

	
DÉPART Indicateur du départ	Aide au déplacement

Gabarit pour les distances de déplacement.

