

Séance N°4 Cycle 2, CP <i>(adaptable aux G.S)</i>	TITRE : Virtuel ou réel.
---	---------------------------------

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.

Connaître 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 :

Utiliser le langage de position dans des situations diverses (ordinateur ou déplacement réel)

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 pour une demi-classe

Phase orale de groupe : 5 à 10 min.

Activité : 5min x atelier (30 min environ pour que 12 élèves jouent)

Matériel :

Cartes départ et arrivées plastifiées.

Reproduction du quadrillage alphabet (tracé à la craie ou reproduit avec des cerceaux...)

Ordinateurs avec le logiciel Blue Bot.
www.easytis.com/com/BlueBotInstall.

Fiche score.

Crayon papier

Déroulement de la séance

Travail en binôme.

Séance : Rappel de la séance précédente et plus particulièrement des rôles de navigateur et de pilote.

Attention seules les cartes lettres sont utilisées au début du jeu !

Un nouveau championnat est organisé mais cette fois, le navigateur de chaque équipe tirera au sort une carte départ avant de dévoiler la lettre sur laquelle placer le robot. Une carte arrivée sera ensuite tirée par le navigateur qui indiquera au pilote le chemin. Cette fois encore seul le navigateur connaît l'arrivée et il ne peut employer que les mots caractérisant le déplacement de Blue Bot (soit : avance, recule, tourne à droite, tourne à gauche).

Un ou deux parcours réels seront préparés à l'aide de cerceaux ou tracés à la craie. Ils reproduiront la grille de l'alphabet.



Les équipes qui jouent sur l'atelier réel le font comme les autres, seule exception, le pilote est aussi le robot et effectuera le déplacement, il gardera trace du programme sur le document prévu à cet effet.

Une fois que le navigateur a donné ses instructions, le groupe est en attente. Pour ce jeu, le pilote est évalué et permet à l'équipe de gagner un point. Pour cela il doit décoder correctement le programme qu'il a tapé et trouver le point d'arrivée, sans appuyer sur go !

Une fois le pilote évalué, on appuie ensuite sur go pour évaluer le travail du navigateur, si le robot arrive sur la lettre mentionnée par la carte : "arrivée", le navigateur permet à l'équipe de remporter un point supplémentaire.

Les scores sont notés sur la feuille, qui permet aussi de savoir quel est le rôle de chacun en fonction de l'atelier.













Possibilité de placer des arbitres qui valident le langage du navigateur et un secrétaire qui note les scores.

Écueils possibles : Problème de repérage droite gauche lorsque le robot n'est plus orienté comme le pilote/navigateur.



Remédiations : Utilisation du robot papier, jeux en E.P.S.



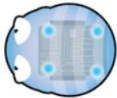
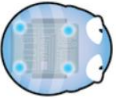
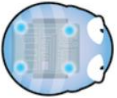
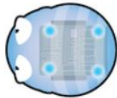
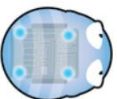
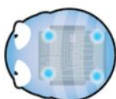


Prolongements : Utilisation des cartes supplémentaires pour changer l'orientation du départ ou mettre des interdictions de couleur ou de direction. Obliger le pilote à nommer le déplacement lors de son évaluation. Impression du plateau / pion et réalisation de jeux papiers...

Évaluation : Au moins un point a été obtenu dans le rôle du pilote et dans le rôle du navigateur (virtuel et réel)

	Jeu 1	Jeu 2	Jeu 3	Jeu 4	Jeu 5	Jeu 6
Prénom	Score pilote 	Score navigateur 	Score pilote 	Score navigateur 	Score pilote 	Score navigateur 
Prénom	Score navigateur 	Score pilote 	Score navigateur 	Score pilote 	Score navigateur 	Score pilote 
	total	total	total	total	total	total

Programme en réel

Départ 							
							Arrivée 

Départ ^A a	Départ ^B b	Départ ^C c	Départ ^F f
Départ ^G g	Départ ^H h	Départ ^K k	Départ ^L l
Départ ^M m	Départ ^P p	Départ ^Q q	Départ ^R r
Départ ^U u	Départ ^V v	Départ ^W w	Départ ^Z z
Départ ^D d	Départ ^E e	Départ ^I i	Départ ^J j
Départ ^N n	Départ ^O o	Départ ^S s	Départ ^T t
Départ ^X x	Départ ^Y y		
			
			

Arrivée 	Arrivée 	Arrivée 	Arrivée 
Arrivée 	Arrivée 	Arrivée 	Arrivée 
Arrivée 	Arrivée 	Arrivée 	Arrivée 
Arrivée 	Arrivée 	Arrivée 	Arrivée 
Arrivée 	Arrivée 	Arrivée 	Arrivée 
Arrivée 	Arrivée 	Arrivée 	Arrivée 
Arrivée 	Arrivée 	Arrivée 	Arrivée 
Arrivée 	Arrivée 	Arrivée 	Arrivée 
Arrivée 	Arrivée 	Arrivée 	Arrivée

A a	B b	C c	D d	E e
F f	G g	H h	I i	J j
K k	L l	M m	N n	O o
P p	Q q	R r	S s	T t
U u	V v	W w	X x	Y y
Z z				

