



Séquence N°1 / Cycle 2, CE2

TITRE : Le héros déprogrammé (séance débranchée)

Objectifs de la séance :

Coder un déplacement avec un langage formel. Manipuler les conditions (Si, alors...)

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.

Pratiquer différentes formes de lecture: Mobilisation des connaissances lexicales en lien avec le texte lu.

Comprendre un texte (lien avec l'écriture)

Produire des écrits en commençant à s'approprier une démarche (lien avec la lecture, le langage oral et l'étude de la langue)

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, ...).

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.

Dans des situations variées, recourir, de manière spontanée et avec efficacité, à la lecture comme à l'écriture.

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 : 45 min	Déroulement de la séquence
Phase orale 1 : 10 min. Phase écriture : 10 min. Phase de correction / présentation : 25 min	<p>Organisation : Travail en binômes.</p> <p>1/ Observation de l'image et explication de l'activité : permettre au héros d'atteindre la plaine.</p> <p><i>Le premier travail a lieu à l'oral, les élèves proposent des solutions pour programmer le héros.</i> <i>L'enseignant régule la prise de parole et met en exergue les erreurs / réussites des élèves.</i></p>
Matériel : Photocopie de la page le parcours du héros (1,2,3 codez) Cahier de brouillon. Matériel d'écriture.	<p><i>On admettra que lorsqu'une instruction conditionnelle est donnée, elle reste valable pour l'ensemble du programme quelque soit le nombre d'obstacles rencontrés.</i> <i>L'enseignant notera au tableau ce qu'il faut faire / ne pas faire pour réaliser le meilleur programme possible.</i> <i>Les mots-clefs seront notés au tableau (si, alors, précipice, escalade, franchit, traverse...Etc.).</i></p> <p>2/ Écriture des programmes par les élèves (travail en binôme) et présentation des programmes à la classe pour en tester la validité. Correction en groupe (on pourra parler de débogage).</p>
	<p>Écueils possibles : Mauvaise maîtrise du vocabulaire conditionnel (Si... Alors...)</p>
	<p>Remédiations : En EPS, jeu du robot idiot dans un parcours type parcours de motricité de maternelle. (labyrinthe avec obstacles).</p>
	<p>Prolongements : Coder l'intégralité du déplacement avec des notions de mesure (avance de 5cm...) et de rotation (tourne à droite, fait demi-tour...), jeu du robot stupide dans la classe pour coder un déplacement vers un point donné, ou en salle de motricité.</p>
	<p>Évaluation : Le programme écrit en binôme est valide.</p>

http://www.fondation-lamap.org/sites/default/files/upload/media/minisites/projet_info/fiches/Fiche_12.pdf

FICHE 12
Le parcours du héros

