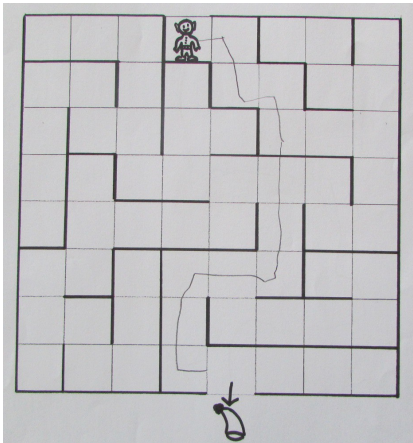
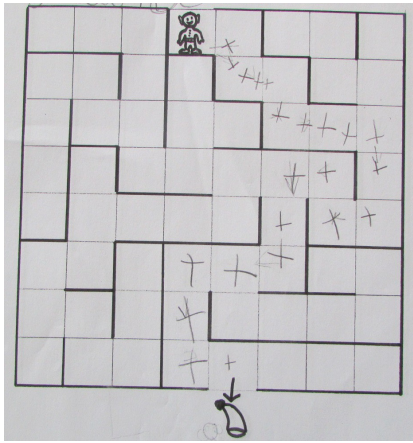
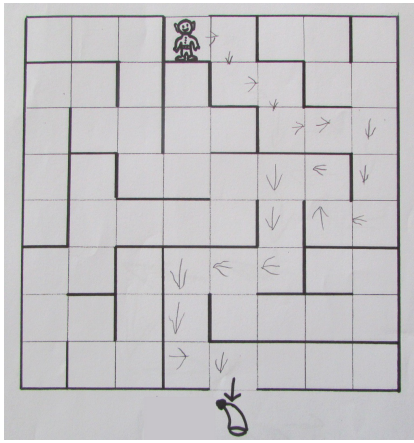


PROJET Où va ton robot ?

I/ ACTIVITES DEBRANCHEES

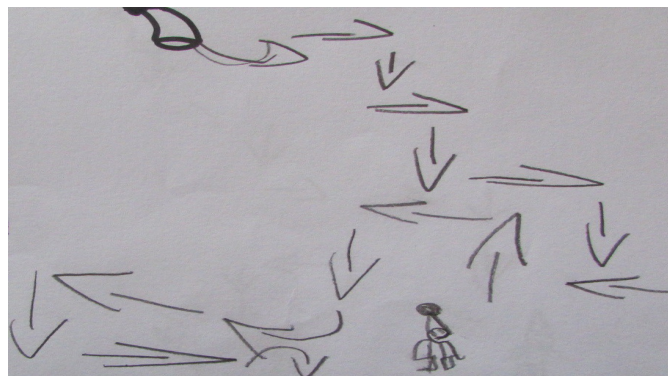
1/ Evaluation diagnostique : le labyrinthe.

=> Réponses récoltées :

Le chemin est tracé sur le quadrillage.	Les cases sont marquées d'une croix.	Des flèches sont dessinées dans les cases.
4 GS	1 CP	6 CP et 3 GS
		

Une consigne supplémentaire est donnée pour reprendre les labyrinthes : « *Donne un message au lutin pour qu'il retrouve son bonnet.* »

=> Les élèves évalués dessinent des flèches en les enchaînant dans l'espace et non sur une ligne :



Test de Boëhm.

=> Items échoués en lien avec l'espace :

A droite : 6 erreurs	Derrière : 1 erreur
A la fin : 1 erreur	À gauche : 4 erreurs
Au centre : 9 erreurs	Entre : 2 erreurs
Séparés : 3 erreurs	Sauter une case : 8 erreurs
Le troisième : 2 erreurs	En avant : 2 erreurs

2/ Repérage dans l'espace d'un quadrillage et codage de l'organisation de cet espace : le jeu des bassins (Grand cerf) en atelier libre pendant 7 semaines.

=> Tous les élèves ont réussi à reproduire les modèles des niveaux les plus difficiles :



3/ Déplacement codé sur quadrillage : déplacements sur quadrillage (bourrelier) en atelier libre pendant 6 semaines.



=> Réponses observées :

Pose un nombre de flèches de façon aléatoire.	Respecte le nombre et le sens des flèches mais pas le point de départ.	Difficulté à se repérer entre les cases et les points au centre des cases.	Respecte le codage et trouve la bonne case.
1	1	1	9

II/ ACTIVITE BRANCHEES

1/ **Découvrir Cubetto et Bluebot** (séances de sciences) : Qui est Cubetto ? Comment fonctionne-t-il ? (cf fiche préparation)

2/ **Manipuler Cubetto et Bluebot sur les tapis** : ateliers tournants pendant 3 séances
Piocher une mission et la réaliser en préparant un programme avant de le tester.



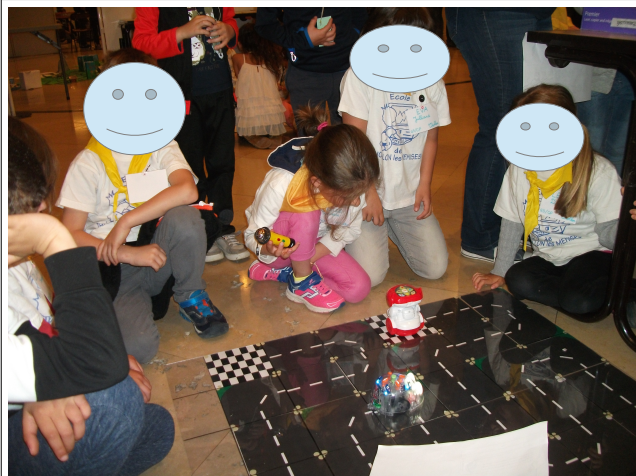
=> Préparation du festival : dessine avec Cubetto.

La droite et la gauche n'ont pas posé de problème particulier. La difficulté venait surtout du fait que Cubetto ne peut pas faire marche arrière. Il faut donc anticiper le sens des virages et programmer Cubetto pour faire demi-tour et revenir sur ses pas quelques fois.



3/ Festival Robot d'Evian : 1 journée le vendredi 18 mai.

=> Pendant le festival, tous les élèves ont été capable de réaliser les activités liées à Cubetto et bluebot/beebot présentées dans les stands, mais aussi les activités de déplacements débranchées (robot idiot).



=> Un nouveau robot a été découvert par les élèves : les cubelets. Ils ont tous réussi à s'approprier ce nouvel objet, à transposer leurs connaissances (utilité du bloc énergie), à faire avancer, reculer et tourner les robots.

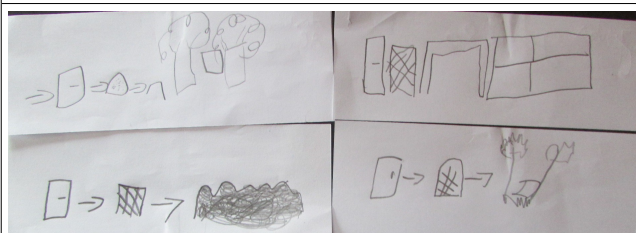


III/ ACTIVITES DEBRANCHEES, REINVESTISSEMENT

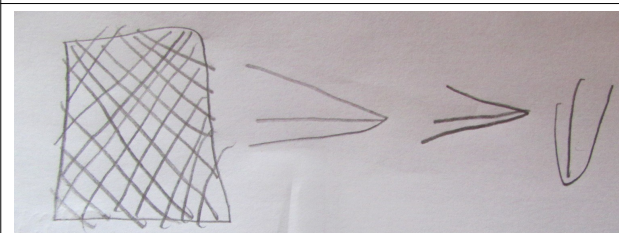
1/ EPS orientation : **coder ou décoder un chemin** (4 séances)

=> 2 binômes seulement n'ont pas réussi à retrouver l'objet caché. Tous les autres ont réussi du premier coup. 2 types de messages apparaissent :

Dessin des éléments remarquables devant lesquels passer.



Dessin du point de départ + enchaînement de flèches.



2/ Evaluation sommative: test de Boëhm

=> Items échoués en lien avec l'espace, testés une deuxième fois après le travail de codage :

A droite : 80% de réussite parmi ceux qui avaient échoués avant le projet code. (=1 élève a échoué)	Derrière : 100 % de réussite au deuxième test.
A la fin : (élève absent)	À gauche : 75% de réussite au deuxième test. (=1 élève a échoué)
Au centre : 100 % de réussite au deuxième test.	Entre : 100 % de réussite au deuxième test.
Séparés : 100 % de réussite au deuxième test.	Sauter une case : 75% de réussite au deuxième test. (= 2 élèves ont échoué)
Le troisième : 100 % de réussite au deuxième test.	En avant : 100 % de réussite au deuxième test.

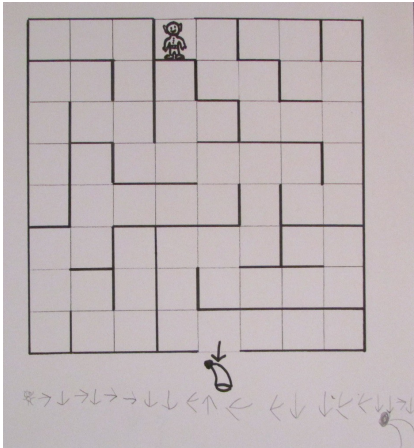
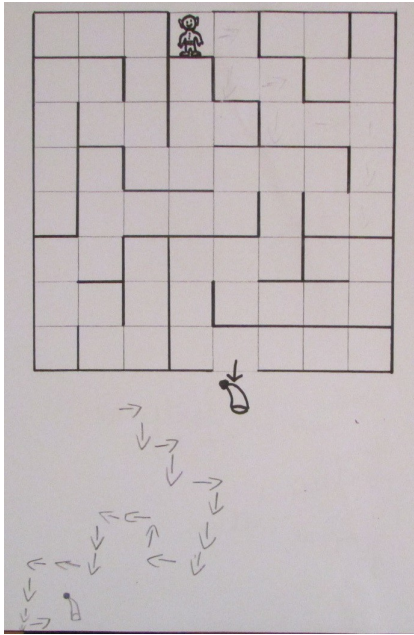
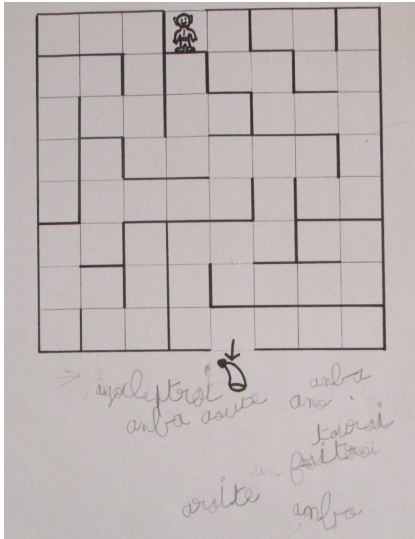
Labyrinthe

Réponses récoltées pendant l'évaluation diagnostique :

Le chemin est tracé sur le quadrillage.	Les cases sont marquées d'une croix.	Des flèches sont dessinées dans les cases.
---	--------------------------------------	--

Aucune de ces réponses n'est récoltée pendant l'évaluation sommative.

Nouvelles réponses :

Le chemin est codé avec des flèches qui se suivent dans l'espace	Le chemin est codé avec des flèches sur une ligne.	Le chemin est décrit avec des mots.
		
14 (7 GS + 7 CP)	8 (3 GS + 5 CP)	1 CP