



Intitulé du projet	<p align="center">Des robots dans l'espace Classe GS/CP de VACHERESSE</p>
Lien avec les thèmes définis dans l'appel à projets	Comment l'apprentissage du code informatique fait-il progresser les élèves en mathématiques ?
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Approfondir et évaluer un domaine particulier travaillé dans le projet PLAIRE (Pensée Logique Algorithmes Informatique des Rob'O d'Evian) ➔ Développer l'apprentissage du code informatique à travers des activités débranchées et branchées (robot pédagogique) ➔ Ancrer les déplacements mathématiques au réel afin d'améliorer la perception et l'appropriation du raisonnement spatial. ➔ Développer les pratiques pédagogiques qui s'appuient sur le numérique pour favoriser l'accès aux apprentissages <ul style="list-style-type: none"> - Vocabulaire et orientation spatio-temporel - Grandeurs et mesures
Projet de la classe en lien avec le projet de l'école	<p>En lien avec le projet VACHERIN proposé par Claire JOLLY de la CCPEVA : La fabrication du fromage : le vacherin l'hiver/l'abondance toute l'année.</p> <p>Les différents ROBOTS : Cubetto et Blue bot doivent se déplacer sur les différentes étapes de fabrication du fromage.</p>
<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>	
Productions attendues	<p>- Séquences pédagogiques</p> <p>Tous les lundis matin : séance sur le CODE en période 1 et 4</p>

	<p>Activités transversales :</p> <p>Écriture : Expression écrite, copie,</p> <p>DDM : le monde du vivant : le lait, la vache, le fromage, visite de la ferme.</p> <p>Vivre ensemble : coopération, entraide, travail en groupe.</p> <p>Arts visuels : création des pistes.</p> <p>- Ateliers au festival de programmation Rob'O d'Evian</p> <p>Avec les CM1/cm2 de l'école : présentation des étapes de fabrication du fromage d'Abondance avec un parcours des 3 robots : CUBETTO, BLUE BOT puis THYMIO</p> 
Effets attendus sur les apprentissages et les pratiques enseignantes	<p>Attendus pour les élèves</p> <ul style="list-style-type: none"> – Vocabulaire spatial/ Langue orale pour communiquer <p>Connaître le vocabulaire spatial pour décrire avancer, reculer, tourner, devant, derrière, sur le côté, à droite à gauche.....</p>



- Être capable de se situer sur un plan, s'y déplacer.



- Être capable de programmer le déplacement de 2 robots différents. (Cubetto/blue bot)



Connaître le vocabulaire spatial et l'utiliser en situation : expliquer aux autres un déplacement.



Jeu d'activités débranchée (le chat et la souris)



- Notions informatiques attendues : algorithmes, boucles.../ Utiliser un codage de la langue et des informations
Être capable de programmer CUBETTO en utilisant la boucle.



- Être capable de prévoir un déplacement et de le proposer aux autres élèves.
- Démarche d'investigation.



Ateliers par groupes de 2 ou 3 élèves :

ACTIVITES

– Découverte des robots
Recherche de solutions, coopération, résolution de problème, trouver plusieurs solutions

