

Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière

Objectif : Utiliser des outils numériques

Attendus : utiliser des objets numériques appareil photo, tablette, ordinateur.

S'INITIER AU CODAGE AVEC BLUEBOT

Cadre de référence des compétences numériques : Domaine 3 / Création de contenus

Compétence 3.4 : Programmer

Objectifs :

Savoir utiliser les fonctionnalités du robot pour planifier, programmer ses déplacements dans un espace déterminé.

Vérifier et identifier les erreurs de programmation.

Mettre en place une stratégie pour corriger la programmation.

	Séance 1 : Découverte de BlueBot et savoir utiliser les fonctions AVANCER/RECULER	Séance 2 : savoir utiliser les fonctions avancer/reculer ; droite/gauche	Séance 3 : jeux Réinvestir les connaissances au niveau de la programmation dans des situations diverses	Séance 4 : codage et décodage Jeu émetteur / récepteur
	<p>Découverte : Qu'est-ce que c'est ? un jouet, un robot... Qu'est-ce qu'il y a sur le dos ? Des touches. Comment ça fonctionne ? à quoi ça sert ?</p> <p>Fonctionnement et démonstration Faire en sorte que Blue-Bot se déplace d'un carrefour à l'autre (tapis de sol du coin de regroupement) Tu ne dois pas le déplacer avec les mains ou le pousser Chacun à son tour, essaie de donner des instructions</p>	<p>Institutionnalisation Rappel Les E réexpliquent le principe des fonctionnalités de chaque touche.</p> <p>Introduction de la problématique : les BB dans leur voyage au pays des couleurs sont un peu embêtés (parcours plus compliqué) ils doivent relever le défi d'arriver en premier dans la case d'arrivée. La consigne de jeu est la même, on se déplace en fonction de la couleur indiquée par le dé.</p>	<p>Semaine du numérique : accueil des parents</p> <p>- Atelier 1 : BB recherche ses frères et sœurs Récupérer les poissons de sa famille (poissons de couleur jaune, bleu, rouge, vert) Le premier qui a reconstitué sa famille a gagné 3 joueurs Jeu 5X5 avec 4 cases départ.</p> <p>- Atelier 2 : BB apprend à lire les mots jeu de paires : associer le nom d'un animal marin à son image.</p>	<p>- Atelier 1 (atelier dirigé) : Jeu de devinette BB va rendre visite à un ami ; chacun de vous allez écrire un code pour que votre camarade trouve l'ami en question. C'est une surprise! C'est moi qui vous dirais à quel moment s'échanger les devinettes. Si vous trouvez l'ami en question vous avez un point. —> Ecrire le code sur l'ardoise avec les cartes fléchées.</p> <p>AA : ateliers de jeux de la semaine du numérique</p>

	<p>simples à BB pour répondre à la problématique donnée. Ex : fais avancer BB jusqu'au rond-point ; il recule jusqu'au carrefour...</p> <p><u>Ateliers pour 8 élèves :</u> <u>2X15mn</u> - 4 élèves : Manipulations libres sur le tapis de sol. - 4 élèves sur les 2 ateliers de jeu identiques : BB au pays des couleurs Il s'agit d'utiliser uniquement les fonctions AVANCER/RECULER On joue à 2 sur un parcours rectiligne. Se déplacer jusqu'à la couleur indiquée par le dé. Le premier à atteindre la case d'arrivée a gagné.</p> <p>Remarque : donner des prénoms aux BB au fur et à mesure.</p>	<p>Tapis de jeu avec quadrillage (type (5X5)</p> <p>Atelier autonome : reprise du jeu de la semaine dernière.</p>	<p>Chacun à son tour doit récupérer les mots des 4 animaux dont il est destinataire. Jeu 5X5 avec 4 cases départ.</p> <p>- Atelier 3 : BB apprend à compter. BB va chercher tous les poissons qu'il peut pour l'aider à sauver ses amis qui sont pris au piège Jeu de piste où il faut avancer selon le nombre indiqué par le dé. Récupérer le nombre de poissons indiqué dans la case ou en enlever. Le premier qui arrive au rocher a gagné. Celui qui a le plus de poissons avec lui est aussi gagnant. - 2 jeux de piste identiques - BB avec remorque.</p>	<p>AD2 : travail sur les correspondances → Ordinateurs portables de l'école</p>
--	--	---	--	--