

ACTIVITEES DEBRANCHEES

SEANCE 1



Présentation du jeu du robot idiot aux enfants : le robot est idiot. Il ne fait que ce qu'on lui dit.

Ce robot ne comprend que 4 actions : avance, recule, pivote à droite, pivote à gauche. Lorsqu'il se déplace, il ne fait qu'un pas.

Groupe de 8 enfants.

Lieu : cour de récréation

Matériel : utilisation de la route dessinée au sol (sinon, utiliser du matériel pour symboliser un chemin avec un angle), un objet pour symboliser l'arrivée.

Consigne : le robot doit aller jusqu'à la peluche. Vous vous souvenez, il est idiot. Chacun votre tour, vous allez le guider jusqu'à la peluche avec seulement ces 4 actions. Chacun fera le robot à tour de rôle.

SEANCE 2



Présentation du jeu du robot idiot aux enfants avec une variable (ici, les yeux fermés).

Le robot est idiot. Il ne fait que ce qu'on lui dit. Ce robot ne comprend que 4 actions : avance, recule, pivote à droite, pivote à gauche. Lorsqu'il se déplace, il ne fait qu'un pas. Cette fois ci, le robot est aveugle !

Groupe de 8 enfants.

Lieu : cour de récréation

Matériel : peluche, utilisation de bandes au sol pour symboliser un chemin avec un angle.

Consigne : le robot doit aller jusqu'à la peluche sans regarder le chemin et en se guidant avec la voix pour aller jusqu'à la peluche avec seulement les 4 actions. Chacun fera le robot à tour de rôle.

SEANCE 3

Ici, nous changeons de parcours. J'ai choisi d'intégrer le déplacement sur quadrillage avec un tapis qui possède des carrés colorés.

Je choisis d'utiliser les personnages de l'histoire que nous étudions en ce moment, à savoir, « ouaf le chien », pour mobiliser l'adhésion des enfants.

Groupe de 6/ 8 enfants

Lieu : cours ou couloir de classe

ACTIVITEES DEBRANCHEES



Matériel : tapis quadrillé coloré, personnages de l'histoire.

Variable : changer les personnages de case, changer de case d'arrivée/de départ.

Consigne : chacun votre tour, vous allez guider le robot pour qu'il aille rencontrer un personnage de l'histoire de ouaf le chien. Avant de commencer, vous dites vers quel personnage vous voulez que robot idiot se dirige. Il n'y a pas qu'un seul chemin : plusieurs possibilités s'offrent à vous.

Chacun fera le rôle de guide et du robot.

SEANCE 4



Même séance que la séance 3 mais ici je rajoute les flèches directionnelles. Le robot idiot va aller voir un personnage de l'histoire de ouaf le chien. Vous montrerez quel chemin il va emprunter avant que le robot démarre. Ensuite, vous choisirez les flèches directionnelles à poser au pied du robot pour qu'il avance.

Le groupe propose un autre chemin vers la même arrivée afin de montrer qu'il n'y a pas qu'un seul chemin.

Variable : changer de case de départ, de case d'arrivée...

Matériel : tapis quadrillé coloré, flèches directionnelles, peluche

SEANCE 5



Même activité que précédemment mais, ici, les flèches sont posées devant le tapis pour montrer la programmation au robot qui suit alors le chemin indiqué.

Matériel : tapis coloré, flèches directionnelles, peluche

Variable : changer la case de départ, la peluche de case.

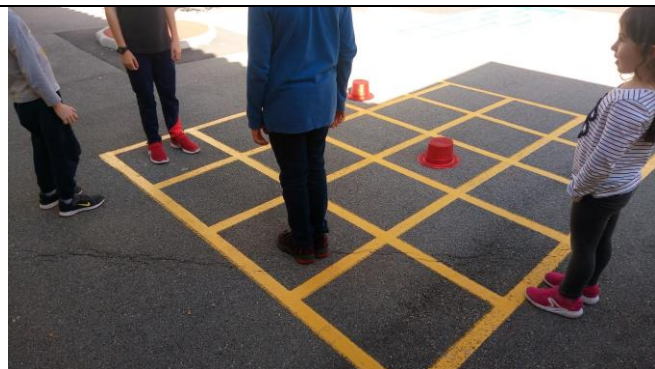
SEANCE 6

Prolongement possible :

Inviter une autre classe à pratiquer la programmation débranchée. Ici, rencontre avec une classe de CM1. Les GS guident les CM pour rejoindre les chapeaux.

Variable : mettre 2 robots idiots sur le

ACTIVITEES DEBRANCHEES



quadrillage avec 2 chapeaux pour que les enfants anticipent le guidage.

Variable : changer de place les chapeaux et les cases de départ. Mettre un ou plusieurs robots idiots sur le quadrillage. Mettre des obstacles.

Observation : les enfants de CM se sont prêtés au jeu du robot très volontiers ; il y avait une vraie collaboration et communication entre petits/grands. Du côté des petits, ils ont été très fiers de programmer les grands !

Voici quelques jeux en manipulation qui peuvent être utilisés en classe, pour approcher les déplacements sur quadrillage.

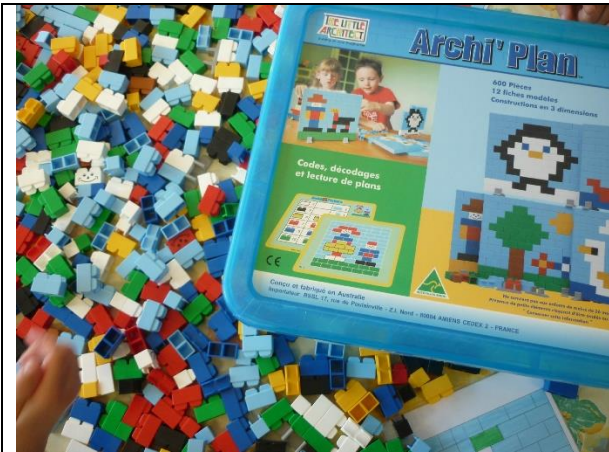


Déplacement sur quadrillage, niveau 1 de Scolavox. A gauche, proposer un chemin fléché aux enfants qui décodent le parcours et posent les animaux rencontrés au fur et à mesure. A droite, Les animaux sont posés, le parcours est codé et l'enfant pose les flèches d'un animal à l'autre

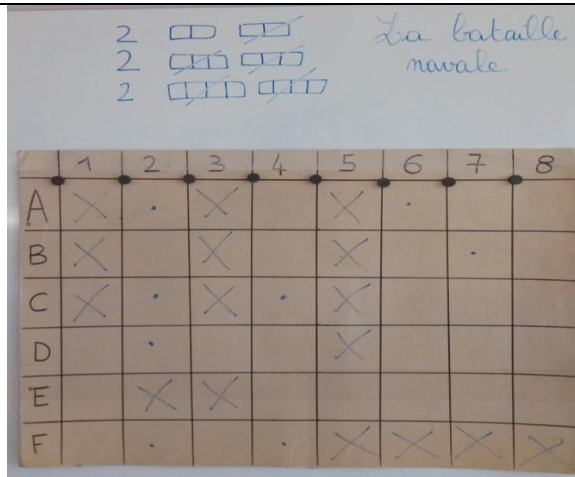


Déplacement sur quadrillage, niveau 2 de Scolavox. Suivre les déplacements fléchés sur le quadrillage pour aller à l'arrivée.

ACTIVITEES DEBRANCHEES



Archi'plan : code et codage, lecture de plans



La bataille navale, touché/coulé

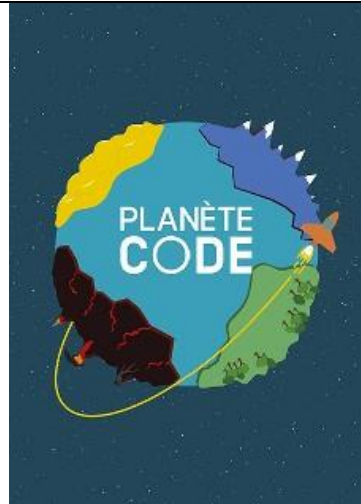
Organisation : demi classe ou classe entière

Choisir sur sa grille l'emplacement des bateaux à faire trouver aux enfants. Donner un nombre maximum de boulets de canon à lancer afin de susciter la réflexion.

Chaque enfant, à tour de rôle, vient au tableau donner les coordonnées du lancer de boulet. Soit il touche/coule (mettre une croix), soit il n'y a rien à cet emplacement (mettre un point). Par déduction, les enfants trouvent l'emplacement des autres « morceaux » du bateau car il y a un visuel au tableau du nombre de cases que composent les navires.

Ci contre, une bataille navale de chez Oxybul.

ACTIVITEES DEBRANCHEES



Planète code du réseau canopé : Glisse-toi dans la peau d'un astronaute et pars à la découverte d'une nouvelle planète en 15 minutes. Amuse-toi à construire des bases spatiales en élaborant des stratégies, en imaginant tes déplacements, en décodant le jeu de tes concurrents... 5... 4... 3... 2... 1... Décollage !

Avec trois niveaux de difficultés, ce jeu collaboratif propose un apprentissage débranché et progressif du code et de la programmation.

Scénarii proposés par Stéphanie Bellanger