

# Albums et langages



## en cycle 1

# Objectifs et attendus

## Objectifs :

- savoir se repérer dans l'espace
- utiliser le vocabulaire spatial
- formaliser de manière implicite les étapes permettant de réaliser le parcours d'un robot



## Attendus de fin de cycle :

- situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères
  - se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères
  - dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).
- élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).

# Les albums



Type conte en randonnée :

- \* Bon appétit M Lapin de Claude Boujon
  - \* Je t'ai vu de Mireille D'allancé
- Les albums d'Eric Carle :
- \* la coccinelle qui ne voulait pas voler;
  - \* la chenille qui fait des trous
  - \* la souris qui cherchait des amis
  - \* petit nuage
- \* Aboie Georges de Jules Feiffer
  - \* Piou-Piou de Sato et Futama
  - \* Le train des souris de Yamashita et Iwamura

Ce ne sont que quelques exemples...

# Jeu du robot idiot



## Activité débranchée (sans recours à l'ordinateur) pour :

- travailler sur les parcours et le vocabulaire spatial simple : avance – recule – tourne à droite – tourne à gauche
- travailler sur les instructions (consignes)

**Objectif du jeu :** donner des consignes simples au robot pour se diriger dans un espace donné.

## **Progression :**

- Langage oral, consignes simples
- Langage écrit avec utilisation d'un code
- Déplacement relatif / absolu
- Travail sur les conditions, les boucles

## **Progression dans l'espace :**

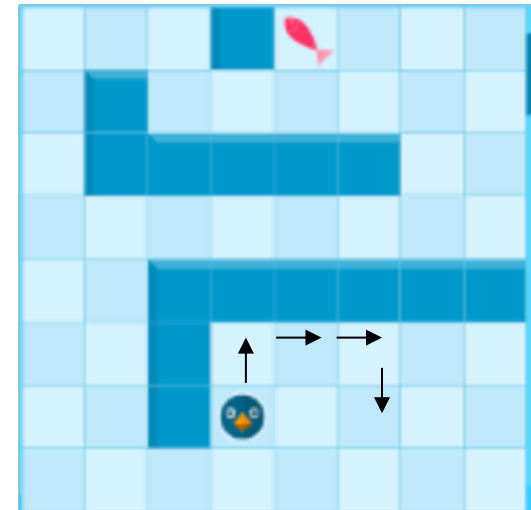
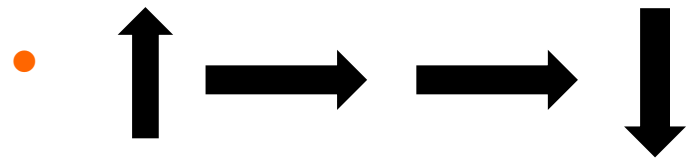
- Méso-espace (c'est le vécu) : Libre au sol puis quadrillage
- Micro-espace (avec un personnage ou un robot)



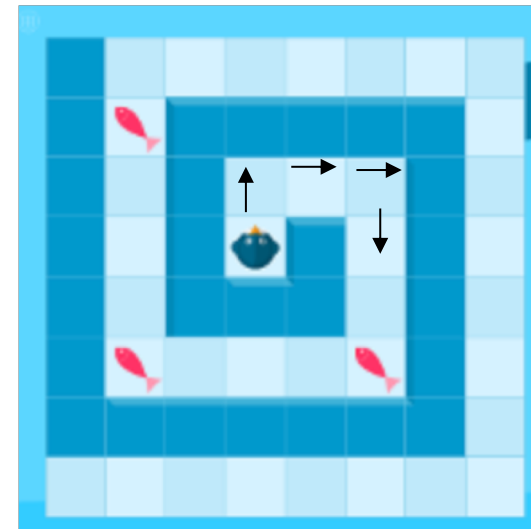
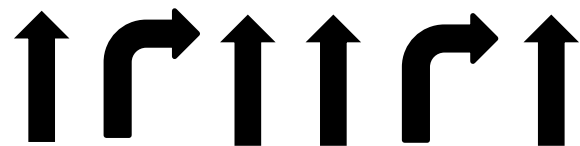
# Déplacements relatif et absolu



- **Déplacement absolu** : ne dépend pas de la position initiale du personnage



- **Déplacement relatif** : dépend de la position initiale du personnage



# Blue Bot



Blue Bot est un robot qui ne nécessite pas le recours à l'ordinateur.

On peut élaborer des programmes de déplacements simples en lien avec ce qui a été vécu en salle de motricité.

Il permet de développer l'abstraction : apprendre à anticiper l'effet d'une séquence.

## Blue Bot (suite)



La barre de programmation permet de travailler sur le code et de s'exercer avant la phase de langage écrit.



Il existe une application gratuite (*tout support*) pour piloter le Blue Bot.

A savoir : vous pouvez également installer cette application et l'utiliser sans avoir le robot !

# Bee Bot



Le Blue Bot a une cousine : la Bee Bot.  
Elle peut être utilisée dès la PS pour programmer des déplacements.



Mais contrairement à la Blue Bot, elle ne peut pas être contrôlée par le smartphone ou la tablette, ni par la barre de programmation.



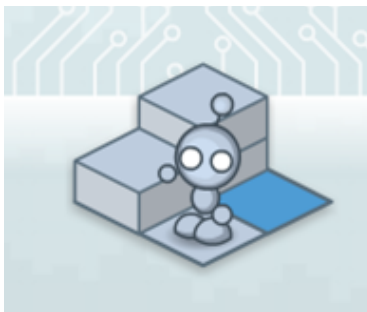
# Logiciels à installer



**Bluebot** : réinvestissement de ce qui a été vu avec le robot Blue Bot – *Tablette / smartphone Android – PC*



**TuxBot** : programmer le parcours d'un manchot afin qu'il ramasse tous les poissons présents sur le plateau de jeu – *Tablette / smartphone Android – PC*



**LightBot** : coder les déplacements d'un personnage de façon absolue (prend en compte la position dans l'espace du personnage) – *Tablette / smartphone Android ou IOS*