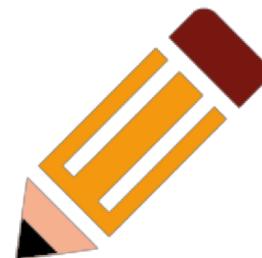


Albums et langages

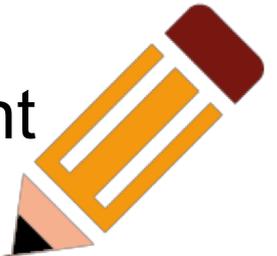


en cycle 1

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)

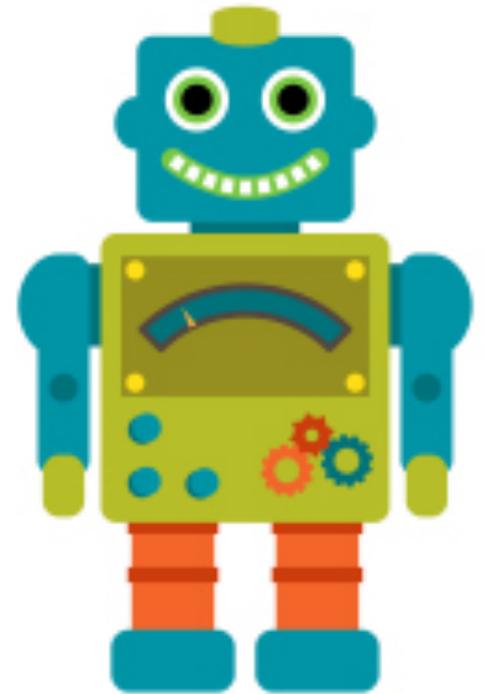
Objectif du jeu : donner des consignes simples au robot pour se diriger dans un espace donné.

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 :

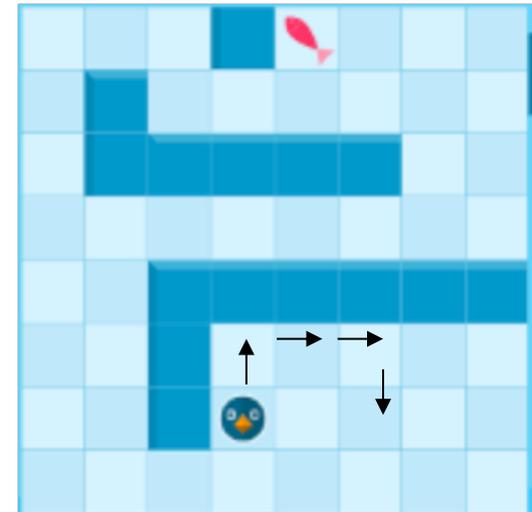
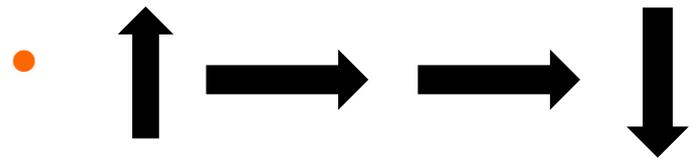
Méso-espace (c'est le vécu) : Libre au sol puis quadrillage
Micro-espace (avec un personnage ou un robot)



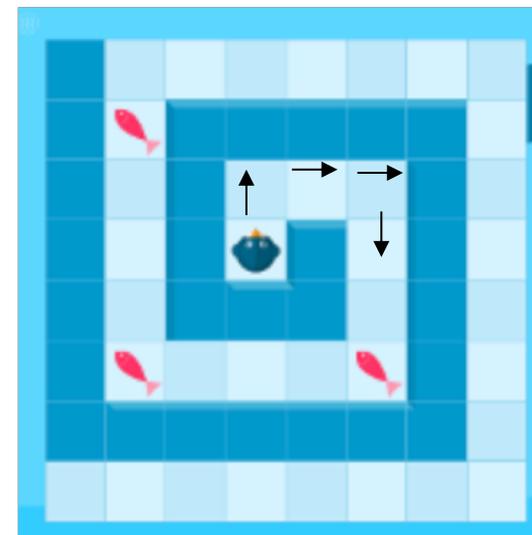
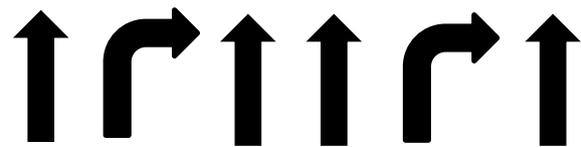
Déplacements relatif et absolu



- **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.

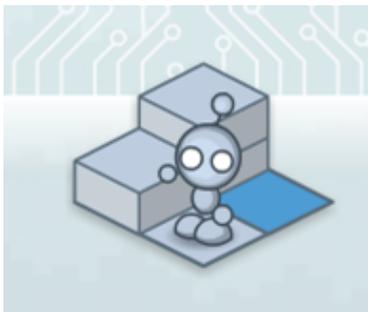
Logiciels à installer



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*