

Apprentissage de la programmation par des élèves de maternelle



Initiation aux déplacements en mimant un robot



Explication des instructions de déplacement



Programmation de deux instructions sur le « robot » Blue-Bot

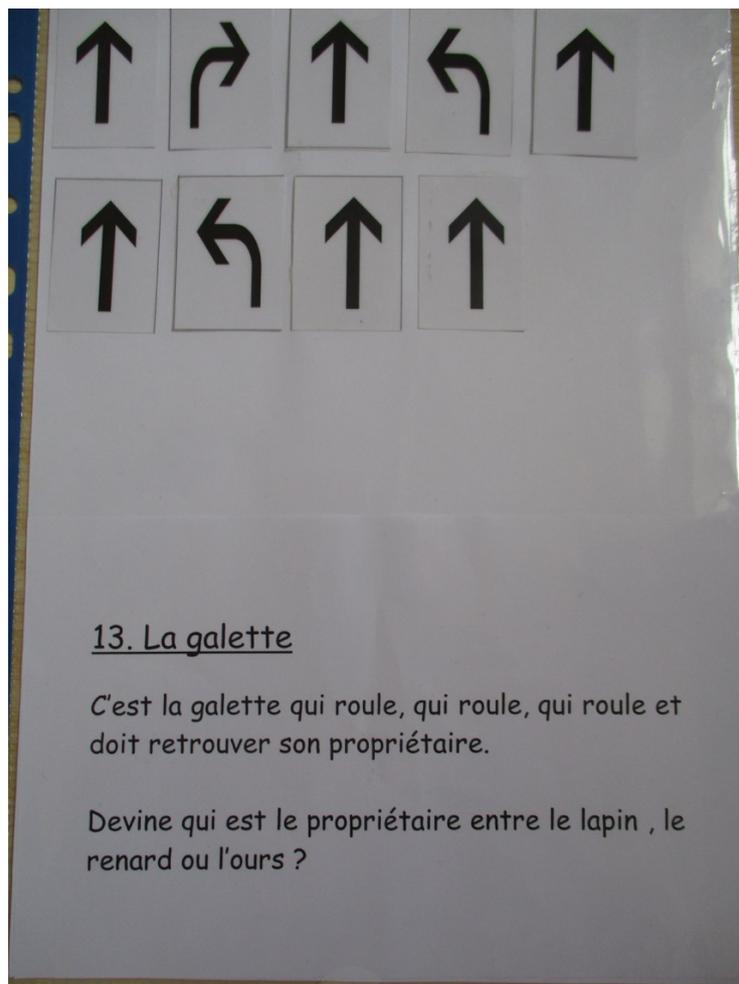


Explication des déplacements en langue des signes pour des élèves malentendants

Préparation des défis par les élèves de cycle 3 pour des élèves de maternelle



Réalisation du plateau de « la galette » au brouillon



Mise en situation : écriture du défi de la « galette ».
Objectif : anticiper le résultat d'une suite d'instructions



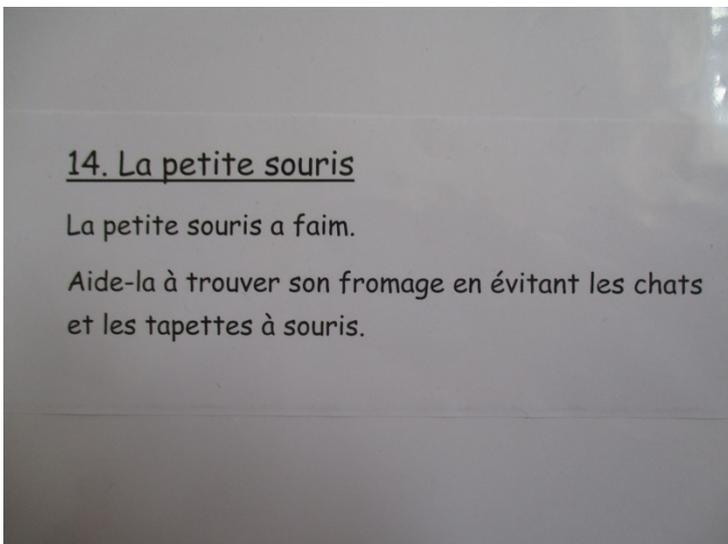
Réalisation du plateau final



Un exemple de plateau de quêtes : le plateau du « panda » qui doit ramasser tous les bambous avant de rentrer chez lui.



Test du défi « panda » par des élèves de cycle 3



Une autre situation de défi : « la petite souris » : obstacles à éviter



Le plateau de « la petite souris »



Le plateau du « mouton perdu » qui doit rejoindre son troupeau



Le plateau « du prince » qui doit ramasser les fleurs et les offrir à la princesse.

Le grand jour des défis pour des élèves de maternelle

PARCOURS "BLUE BOT"
salle des maîtres

	Lundi 14h : groupe B	Lundi 15h : groupe C	Mardi 14h : groupe D	Mardi 15h : groupe A
5. Le chevalier et l'épée magique (quête)	Rayane	Alban	Adam	Lucas
7. Le pays des bonbons (château)	Andy et Ella	Abdoulkarim	Sahara	Lilou
9. Le pirate et les pièces d'or (quête)	Pol	Rayan	Sacha	Edouard
11. La télécommande (quête)	Toan	Prescilya	Mathéo	Kiara
14. La souris et le fromage (château)	Jeanne	Joey	Lucas	Ibtissem
15. La dépanneuse (quête)	Mailsys	Erwann	Ana	Thibaut
16. Puschen aventure (quête)	Maiza	Jasmine	Aminata et Louise	Maud et Lily
17. Le Moonwalk (saut à l'élastique)	Kamil	Iggy	Jade	Tom
19. Le terrain de foot (quête)	Enzo	Esteban	Jérémy	Maël
20. L'abeille et la ruche (quête)	Enzo	Alassane	Maëlisse et Alyssa	Amaury



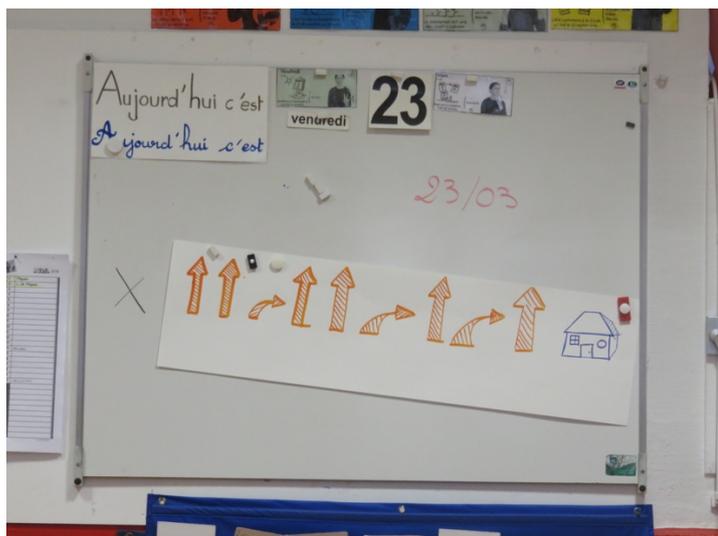
L'organisation des défis

Un élève de Grande Section en action

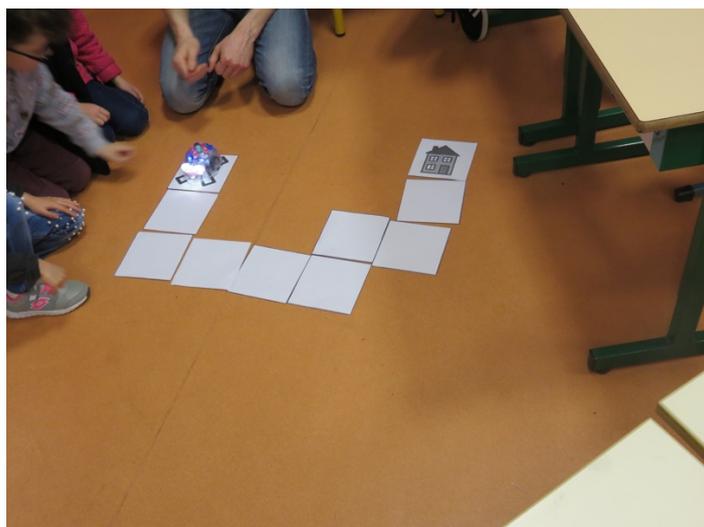


Les défis dans le préau de l'école

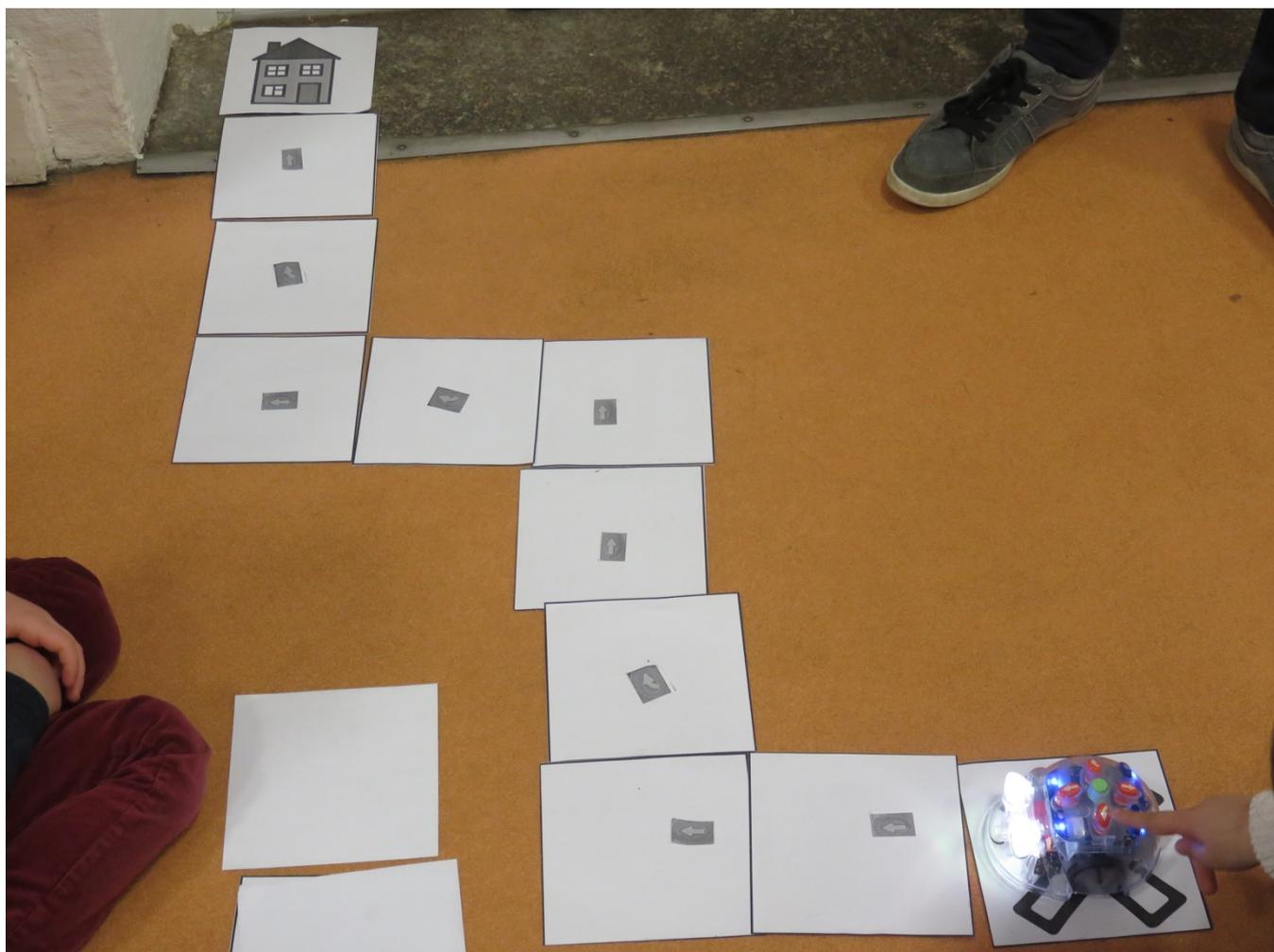
Les élèves ULIS



Une suite d'instructions est écrite au tableau



Les élèves ULIS créent un parcours à partir des instructions données



Programmation du parcours sur Blue-Bot. Les flèches de déplacement positionnées sur chaque case sont une aide à la programmation pour les élèves