

Codage avec Blue-Bot et la chenille Code A Pillar (FisherPrice) et lecture/écriture en classe de Grande Section (Classe de MS/GS)

1. Découverte de Blue-Bot et de Code A Pillar avec les MS et GS : initier les élèves à l'algorithmique et à la programmation à travers la robotique.

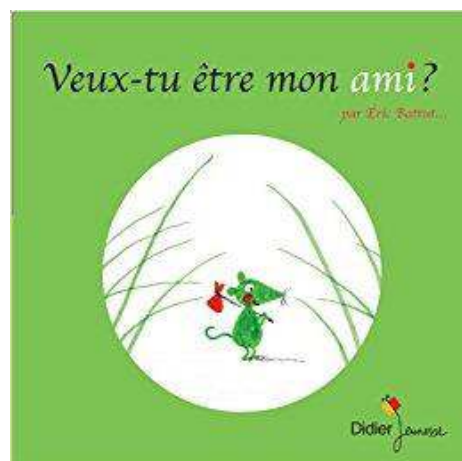
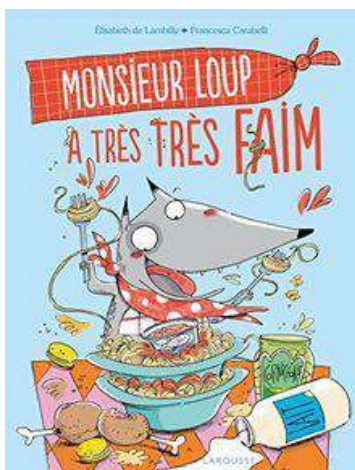
Compétences travaillées :

- Les élèves de cycle 1 et de cycle 2 anticipent, formalisent et programment le parcours de BeeBot avec des contraintes de parcours plus ou moins complexes.
- Formaliser de manière implicite les étapes permettant de réaliser le parcours d'un robot BeeBot.
- Utiliser le robot BeeBot pour travailler le déplacement dans l'espace.
- Formaliser de manière explicite (sur une feuille avec des symboles) les actions permettant de réaliser le parcours d'un robot BeeBot
- Formaliser de manière explicite, écrire les commandes (symboles et langage formel) de déplacement des BeeBot sur un tapis quadrillé.



Une séquence d'apprentissages a eu lieu avec Blue-Bot et la chenille.

2. Lecture de 2 albums



Travail en classe avec l'enseignante titulaire de la classe pour s'imprégner des structures répétitives de chacun des albums et sur la compréhension orale.

3. Présentation du projet d'écriture et premiers essais d'écriture

Compétences travaillées :

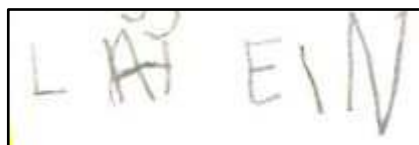
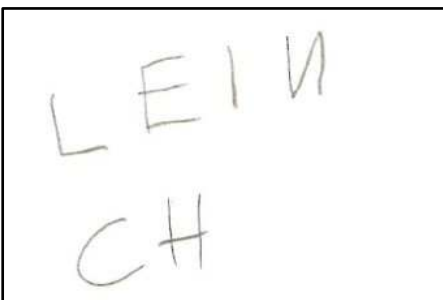
- **Construire et maîtriser le principe alphabétique**
 - Comprendre que le mot écrit code le mot oral : ce qui est écrit, c'est ce qui est entendu
 - Comprendre que les lettres sont des signes uniques, individuels, qui, combinés dans un ordre précis, produisent des mots qui ont du sens.
 - Connaître l'alphabet de manière réfléchie :
 - Connaître, mettre en lien et utiliser les 3 composantes de chaque lettre : nom, valeur sonore et tracé, mettre en relation des sons et des lettres
 - Identifier chacune des lettres qui constituent un mot, mettre en relation des sons et des lettres
 - Maîtriser le métalangage : ne pas confondre les mots qui parlent de la langue : lettre, syllabe, mot (puis phrase, texte...).

Déroulement :

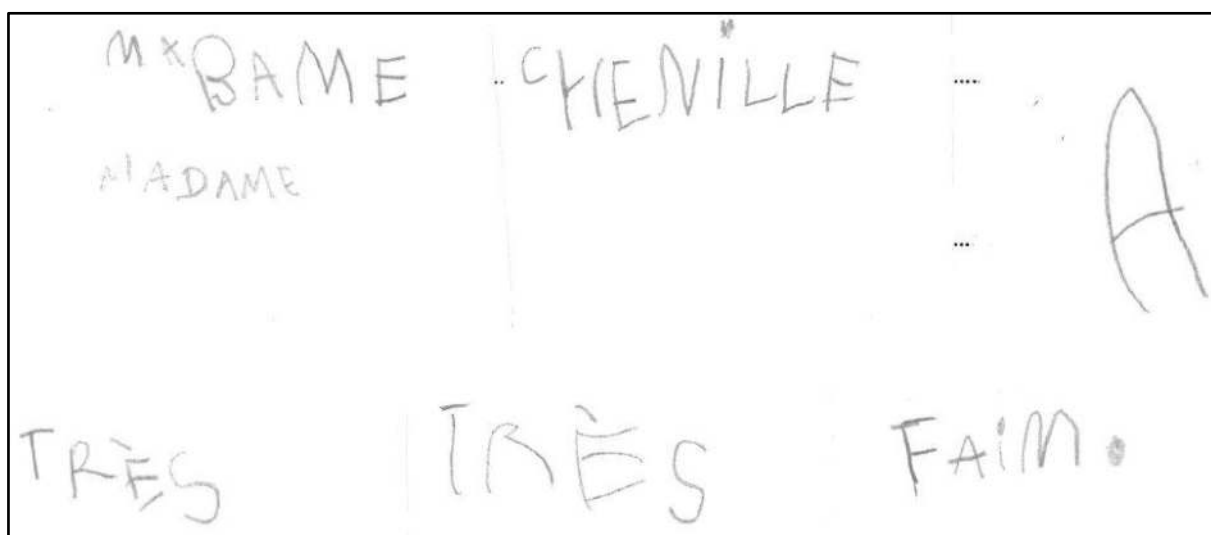
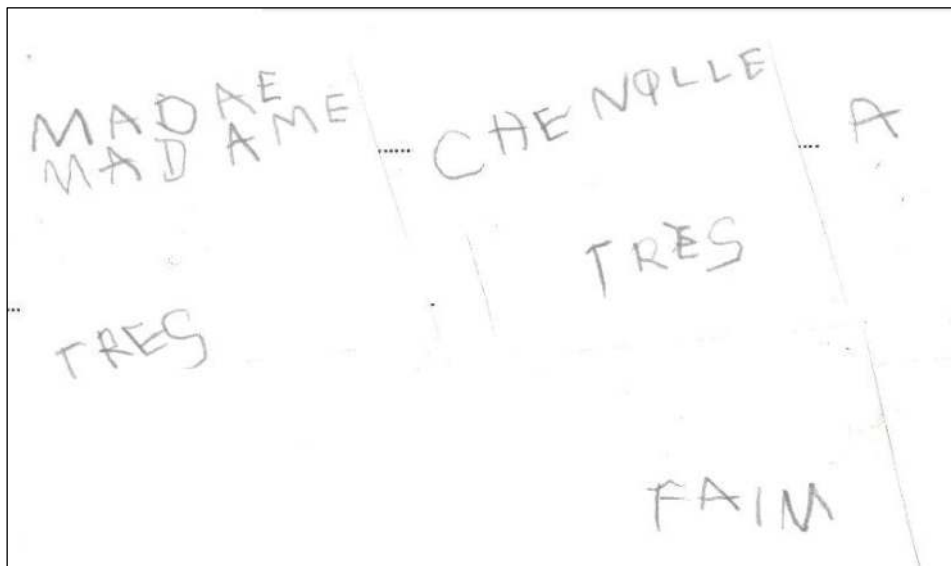
Les élèves de GS (+ 1 MS) ont été divisés en deux groupes :

- Un groupe travaillera à partir de l'album « veux-tu être mon ami ? » avec l'enseignante de la classe en dictée à l'adulte (Bee-Bot sera le personnage principal)
- Un groupe travaillera à partir de l'album « Monsieur Loup a très très faim » avec l'ERUN en écriture tâtonnée (la chenille sera le personnage principal)

Après avoir présenté le projet, les élèves encodent le mot « chenille » :



Ils essaient ensuite d'écrire le titre (ils s'aident de la couverture de l'album)



4. Écriture de l'album

Pour chacun des jours, les élèves se mettent déjà d'accord à l'oral sur ce que la chenille va manger. Ils produisent à l'oral la phrase puis encodent chacun des mots de la phrase :

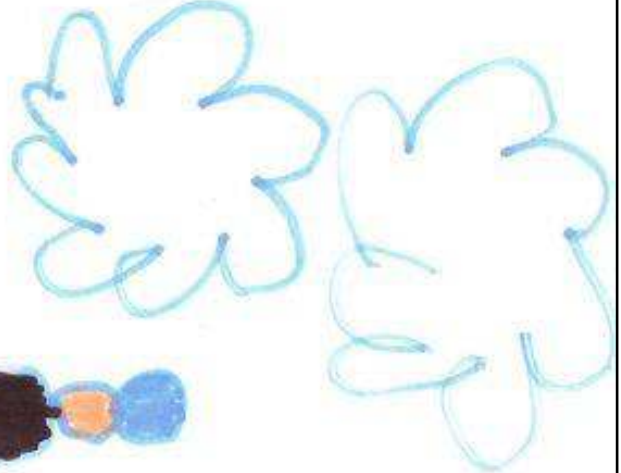
- Ils segmentent d'abord la chaîne orale : ils trouvent le nombre de mots qui composent cette phrase.
- Ils prennent le nombre d'étiquettes correspondant au nombre de mots de la phrase.
- Ils encodent chaque mot sur une étiquette
- Ils collent les mots pour former la phrase.



MARDI MADAME CHEVILLE DEVORÉ DIVORÉ

2

GATO
GATEAUX



MERCREDI MADAME CHEVILLE AVALÉ

3 SALAD
• SALADES

jeudi MADAME CHEVILLE

GROGÉ

FRITE

FROQUE





VENDREDI MADAME CHENILLE
DEGUSTE 5 BONBON
BONBONS

samedi MADAME CHENILLE
DEGUSTE 6 ARIOO
HARICOTS

dimanche madame = CHENILLE
SENDOR MADAME CHENILLE SE
REPOSE très très
LONGTEMPS.

Production collective d'une structure répétitive

MÉ SA NE LUI SUFFI PA

MAIS ÇA NE LUI SUFFIT PAS.



Au fur et à mesure où le projet d'écriture évolue, les élèves relisent les étiquettes et les remettent dans l'ordre.



5. Réalisation du tapis

Le tapis est d'abord réalisé avec des étiquettes à insérer dans des pochettes. Les élèves choisissent ensemble la place de chacune des étiquettes (qui correspondent à ce que mange chaque jour la chenille).



Puis ils le reproduisent sur classe mobile (Activinspire)

- Utiliser la souris pour déplacer le pointeur et cliquer
- Allumer et éteindre l'ordinateur
- Savoir ouvrir un dossier existant, enregistrer son travail



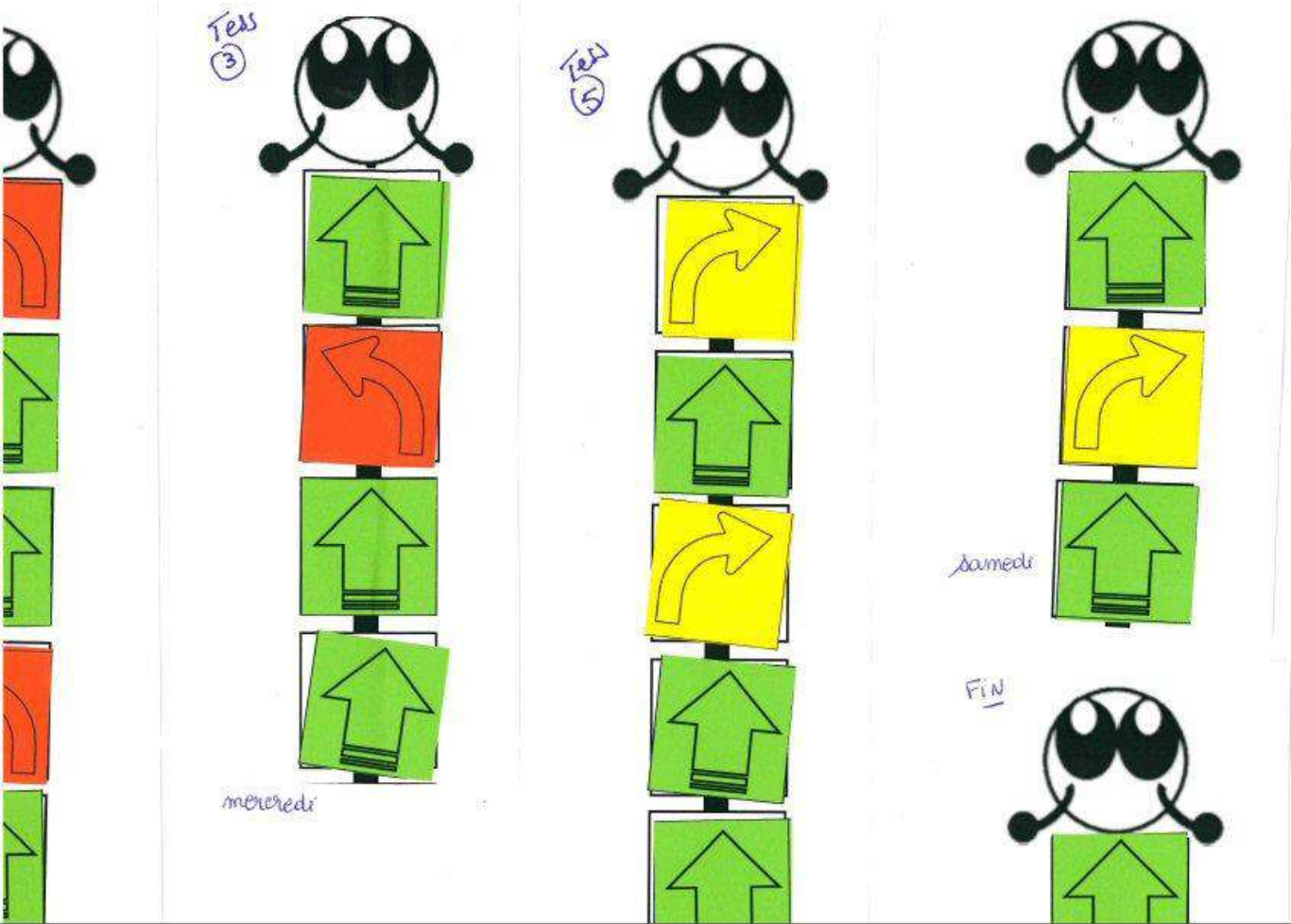


6. Codage du déplacement de la chenille

(Pour faciliter le codage, il a été décidé que la chenille se déplacerait de la même manière que Bee-Bot : pas de 15 cm, pivoter à droite ou à gauche sans se déplacer), mais en gardant le codage via les anneaux (chaque instruction est donnée par un anneau)



Les élèves codent le déplacement d'un point à un autre d'abord sur papier.



Puis ils reproduisent ce codage sur classe mobile (Activinspire)



On vérifie sur le tapis.



L'album n'a plus qu'à être mis en page ! (enregistrement des voix pour avoir un « livre animé »)



<https://youtu.be/j7NqShX9rEI>



<https://youtu.be/CN9m-odqJzw>

Avec l'enseignante de la classe, l'autre groupe a travaillé à partir de « Veux-tu être mon ami ? » et a ainsi produit « Bibotte cherche un ami. »)

(Dictée à l'adulte)