

# 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.

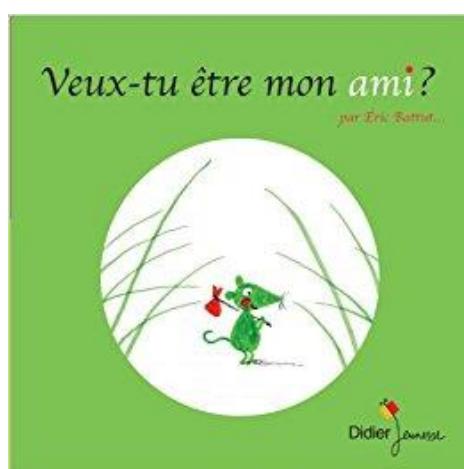
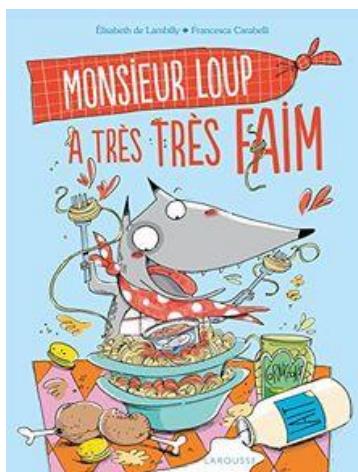
## Compétences travaillées :

- 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 :

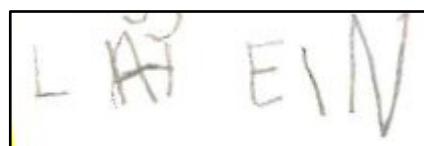
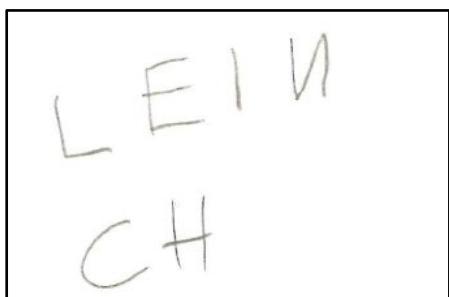
- **Construire et maîtriser le principe alphabétique**
- Comprendre que le mot écrit code le mot oral : ce qui est écrit, c'est ce qui est entendu
- Comprendre que les lettres sont des signes uniques, individuels, qui, combinés dans un ordre précis, produisent des mots qui ont du sens.
- Connaître l'alphabet 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 » :

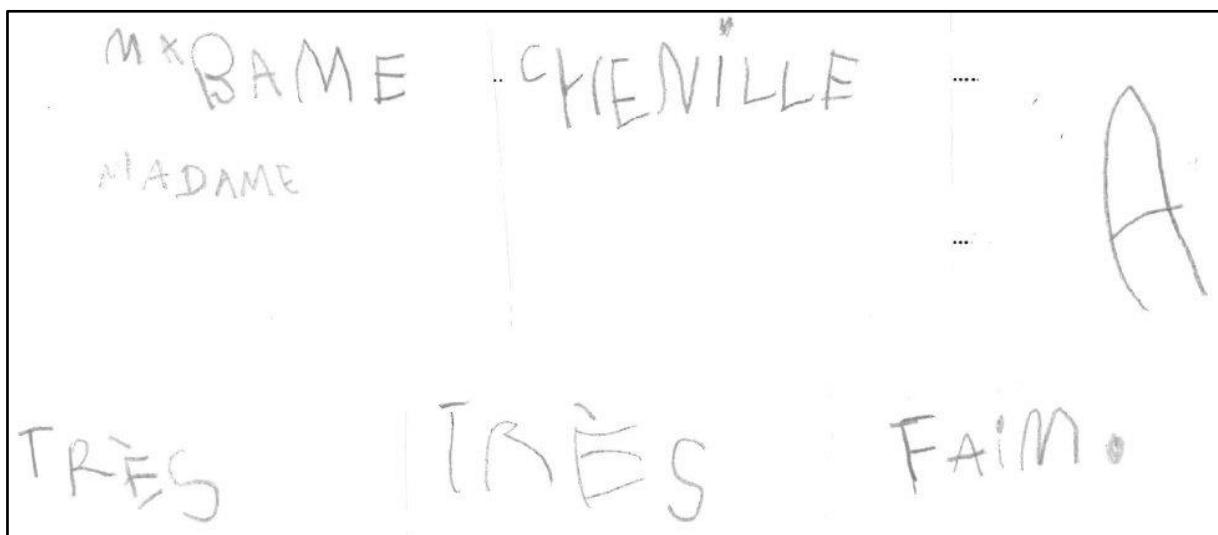
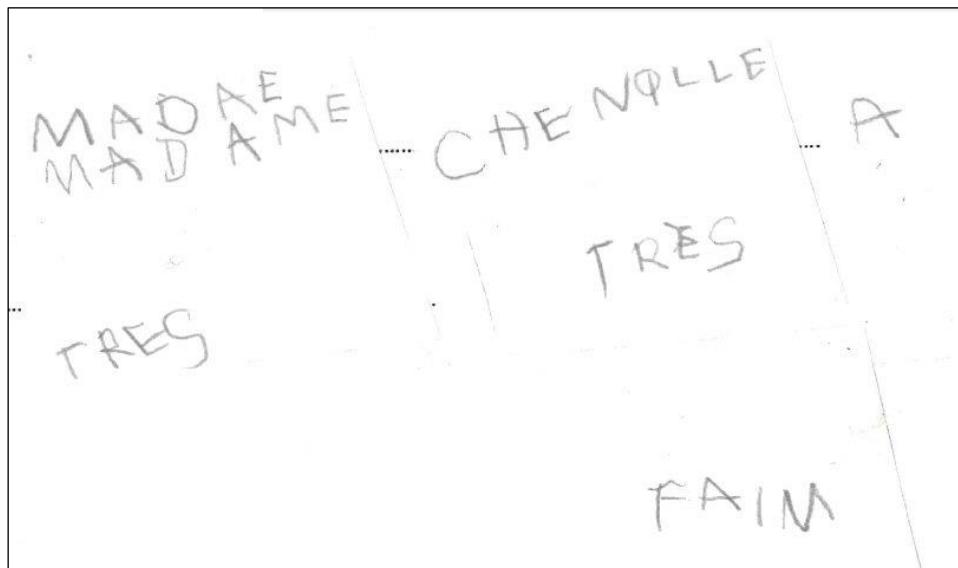


Essaie d'écrire le nom de notre personnage.



HO  
HUGOD  
LACHEN  
LACHE N  
LACHENIR  
LLE

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



#### 4. Ecriture 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 :

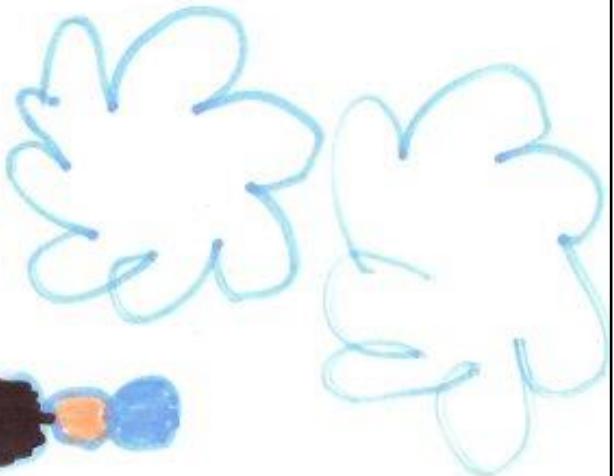
- Ils segmentent d'abord la chaîne orale : ils trouvent le nombre de mots qui composent cette phrase.
- Ils prennent le nombre d'étiquettes correspondant au nombre de mots de la phrase.
- Ils encodent chaque mot sur une étiquette
- Ils collent les mots pour former la phrase.



MARDI MADAME CHENILLE DIVORCE

2

GATO  
GATEAUX



MERCREDI

MADAME

CHENILLE AVALE

3

SALADE  
• SALADES

jeudi

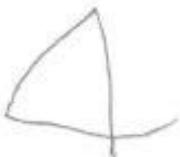
MADAME

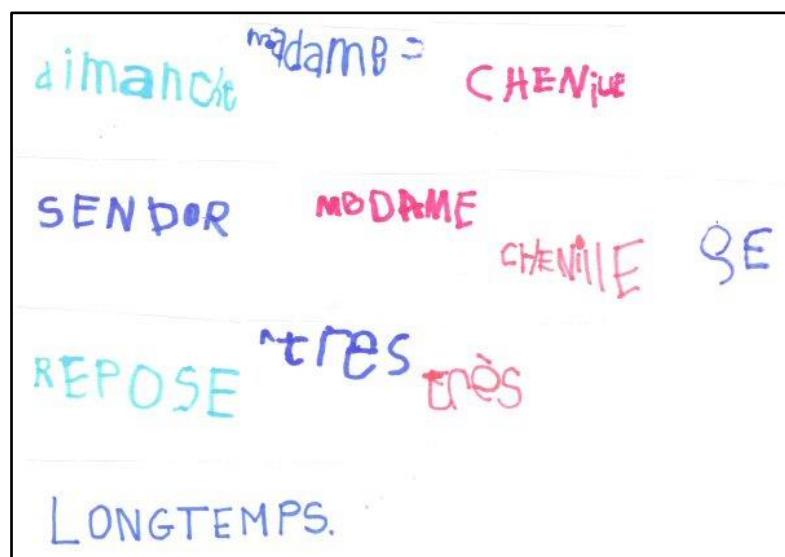
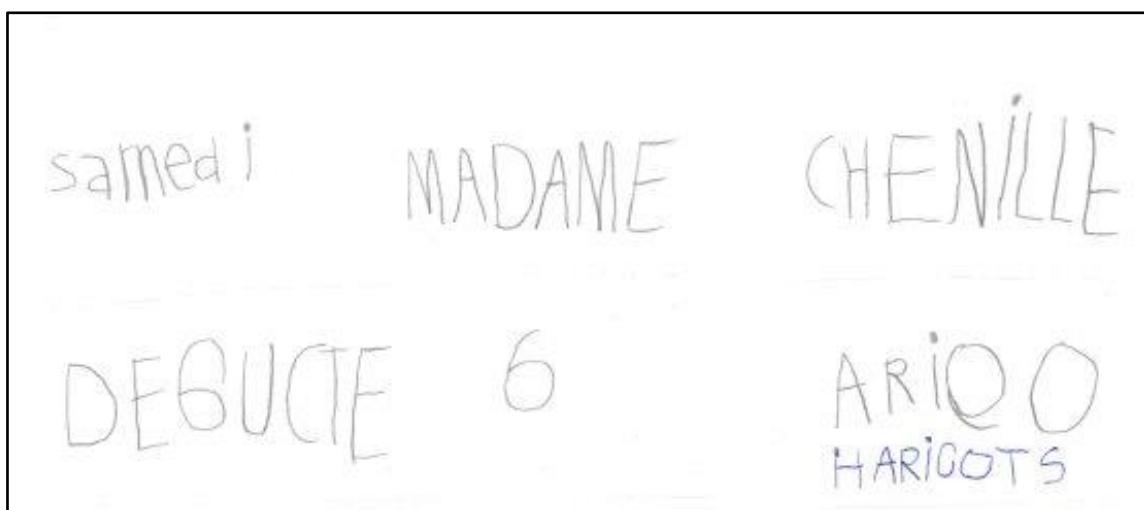
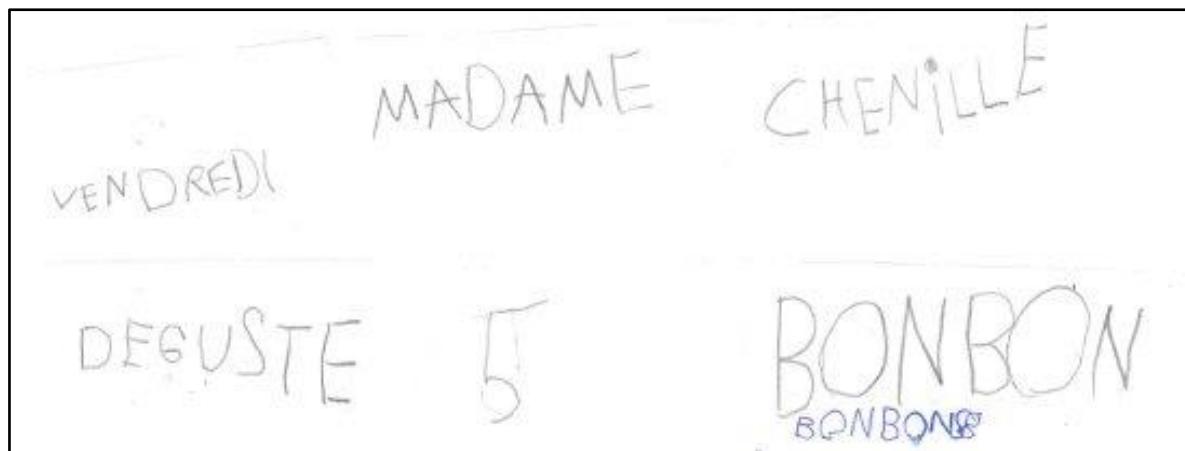
CHENILLE

GROSE

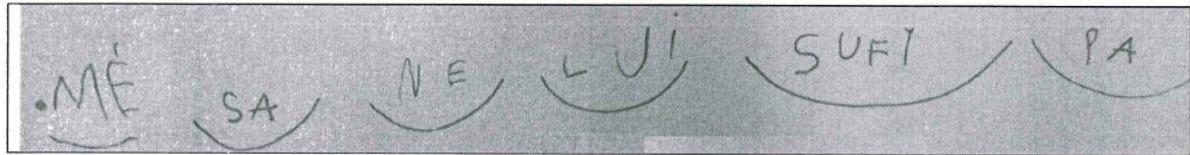
FRITE

FROQUE

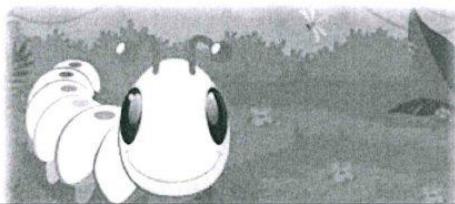




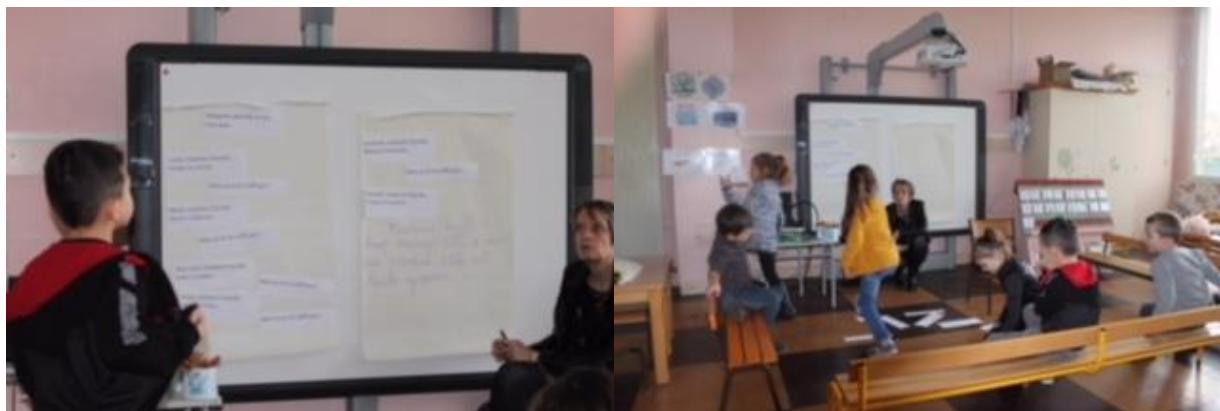
## Production collective d'une structure répétitive



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**

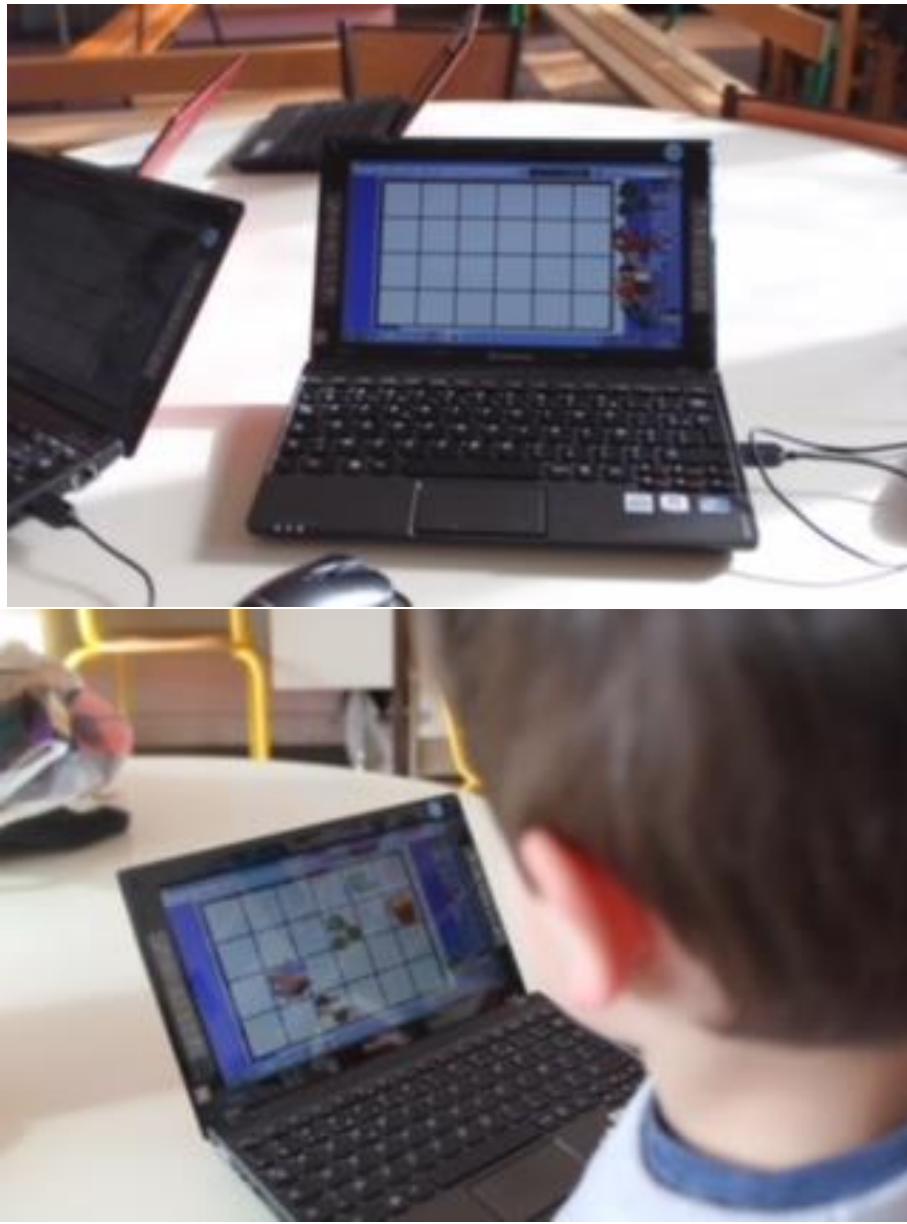
Le tapis est d'abord réalisé avec des étiquettes à insérer dans des pochettes. Les élèves choisissent ensemble la place de chacune des étiquettes (qui correspondent à ce que mange chaque jour la chenille).



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



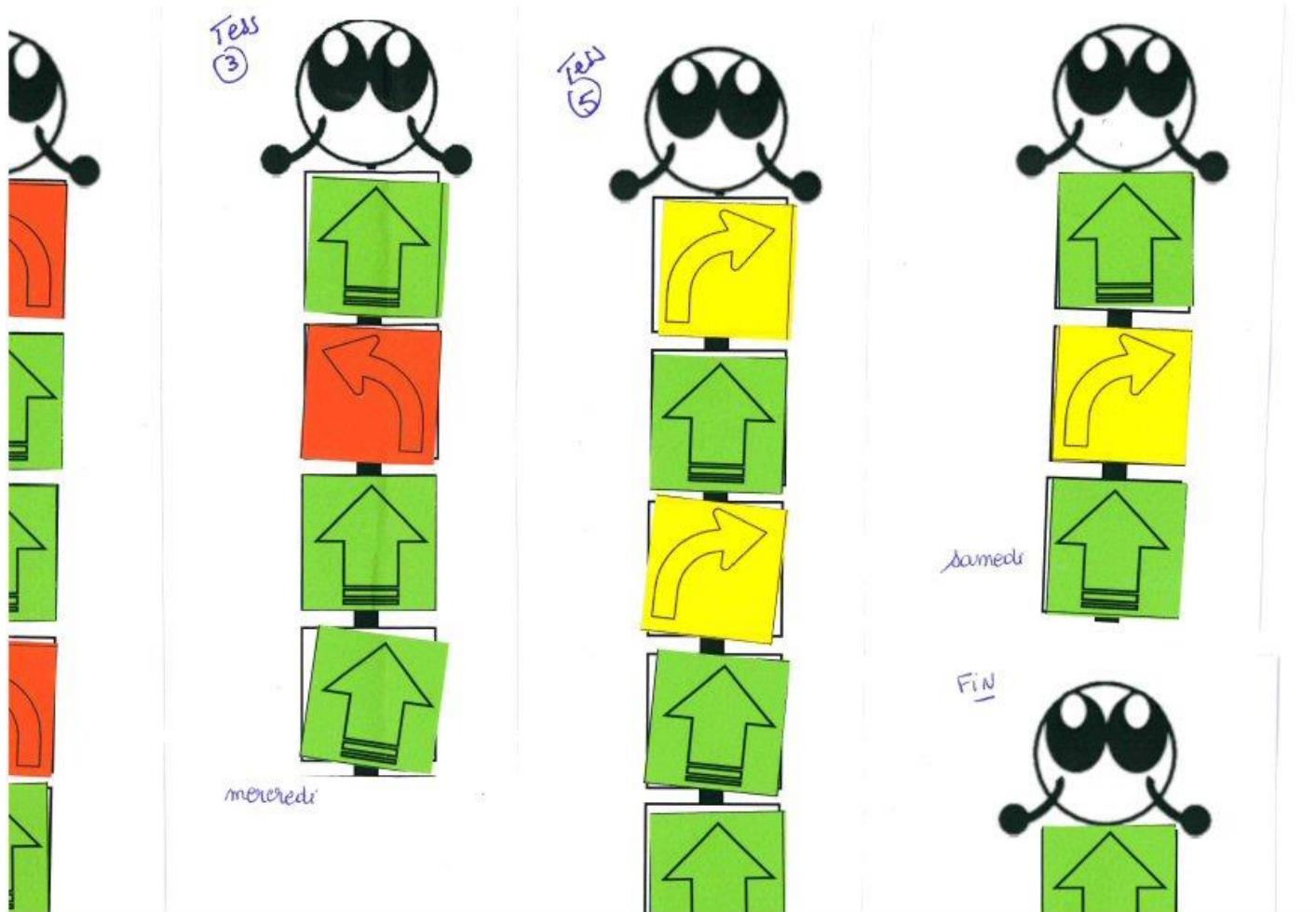


#### 6. Codage du déplacement de la chenille

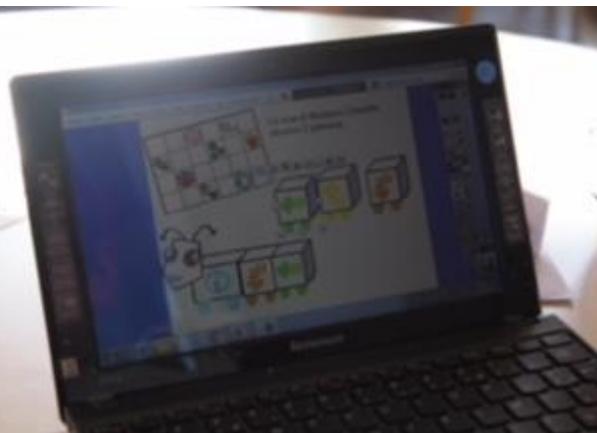
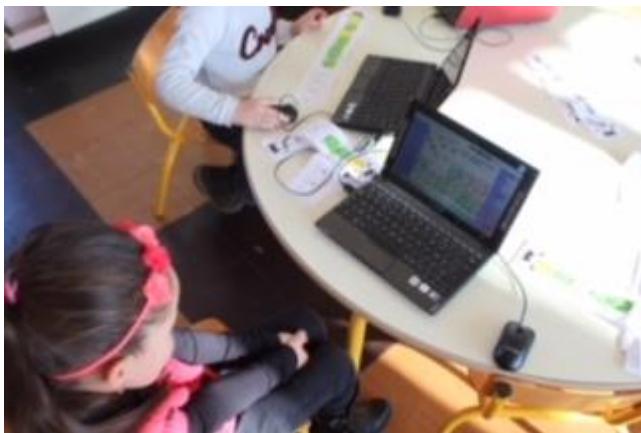
(Pour faciliter le codage, il a été décidé que la chenille se déplacerait de la même manière que Bee-Bot : pas de 15 cm, pivoter à droite ou à gauche sans se déplacer), mais en gardant le codage via les anneaux (chaque instruction est donnée par un anneau)



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 »)

An illustration of a caterpillar (labeled 'Madame CHENILLE') in a garden with various vegetables like carrots and cabbages. The text 'a très très faim' is written above the caterpillar. At the bottom, it says 'GS école JARDIN FONTAINE'. A small robot-like character is standing next to the caterpillar.	An illustration of a bee (labeled 'BIBOTTE CHERCHE UN AMI') with a speech bubble containing the text 'UN AMI'. Below the bee is a circular drawing of a flower. A small note on the right side reads 'GS Ecole Jardin Fontaine'.
<a href="https://youtu.be/j7NqShX9rEI">https://youtu.be/j7NqShX9rEI</a>	<a href="https://youtu.be/CN9m-odqJzw">https://youtu.be/CN9m-odqJzw</a>

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)