

# 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.

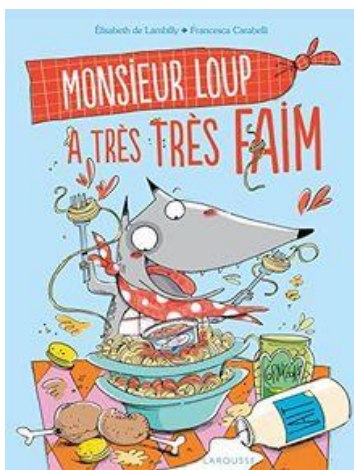
### Compétences travaillées :

- 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 :

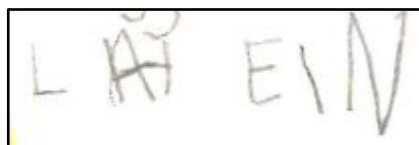
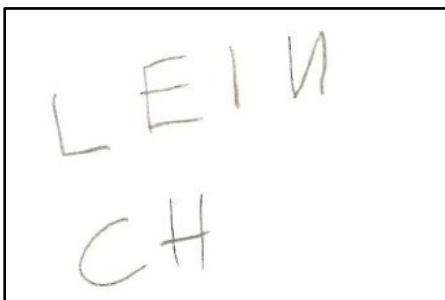
- **Construire et maîtriser le principe alphabétique**
  - Comprendre que le mot écrit code le mot oral : ce qui est écrit, c'est ce qui est entendu
  - Comprendre que les lettres sont des signes uniques, individuels, qui, combinés dans un ordre précis, produisent des mots qui ont du sens.
  - Connaître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

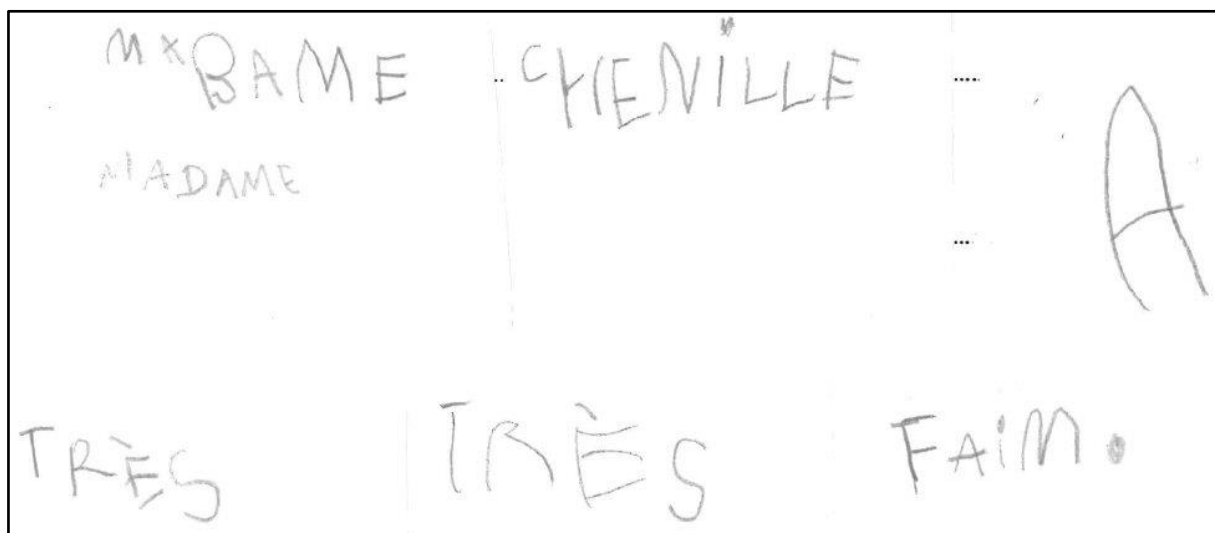
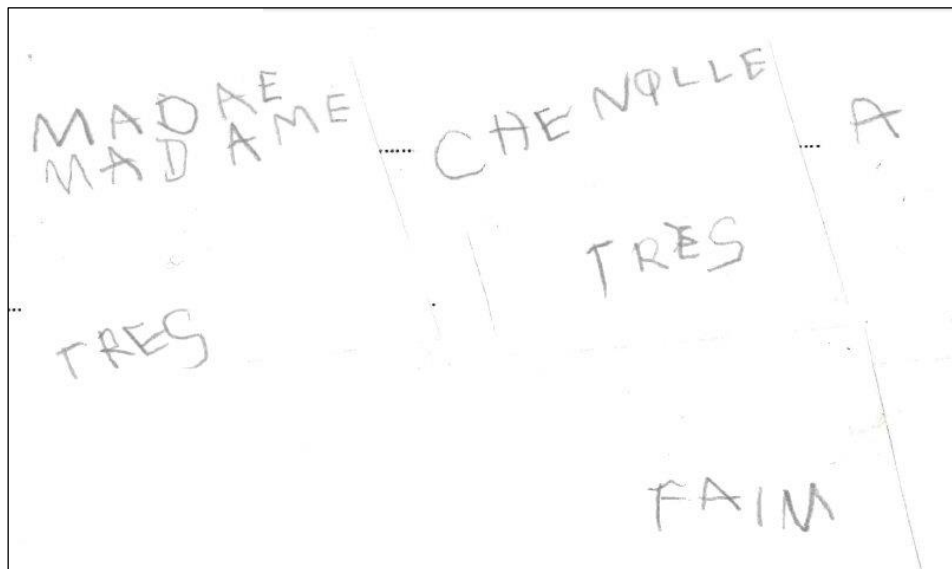
Les élèves de GS (+ 1 MS) ont été divisés en deux groupes :

- 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. 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 :

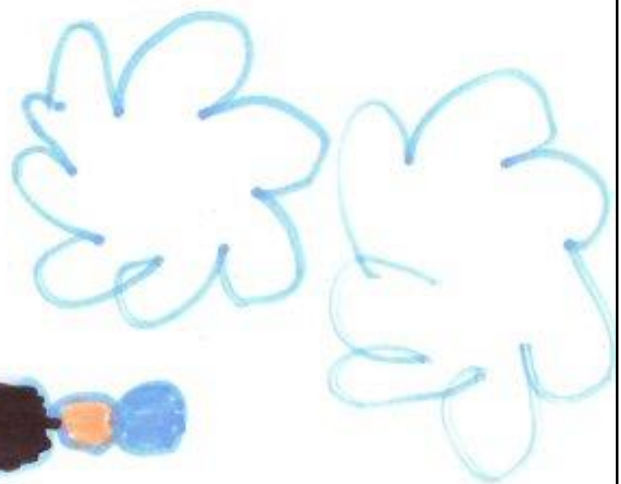
- Ils segmentent d'abord la chaîne orale : ils trouvent le nombre de mots qui composent cette phrase.
- Ils prennent le nombre d'étiquettes correspondant au nombre de mots de la phrase.
- Ils encodent chaque mot sur une étiquette
- Ils collent les mots pour former la phrase.



MARDI MADAME CHENILLE DEVORE

2

GÂTEAUX  
GATEAUX



MERCREDI MADAME CHENILLE AVALÉ

3 SALADE  
• SALADES

jeudi MADAME CHENILLE

GROGUE

FRITE

FROQUE

4



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

ME SA NE LUI SUFFIT PAS

MAIS

ÇA

NE

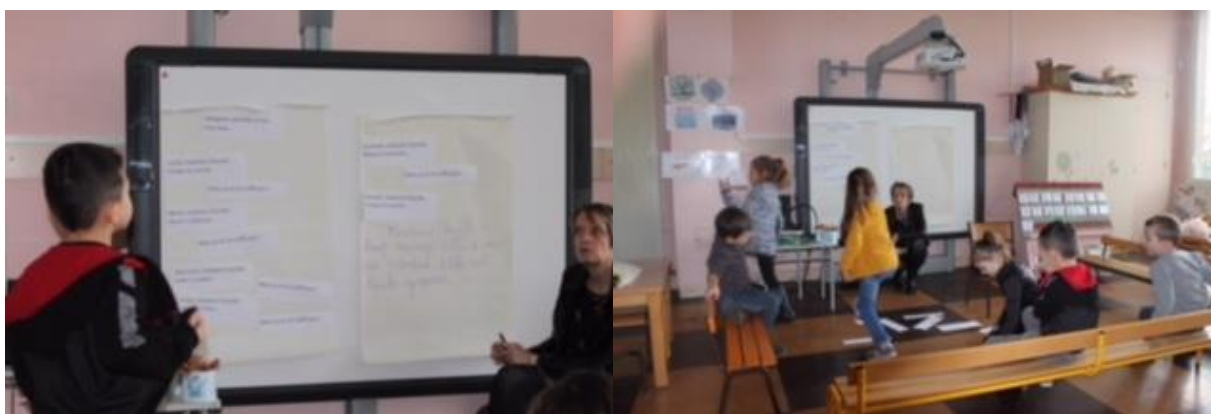
LUI

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





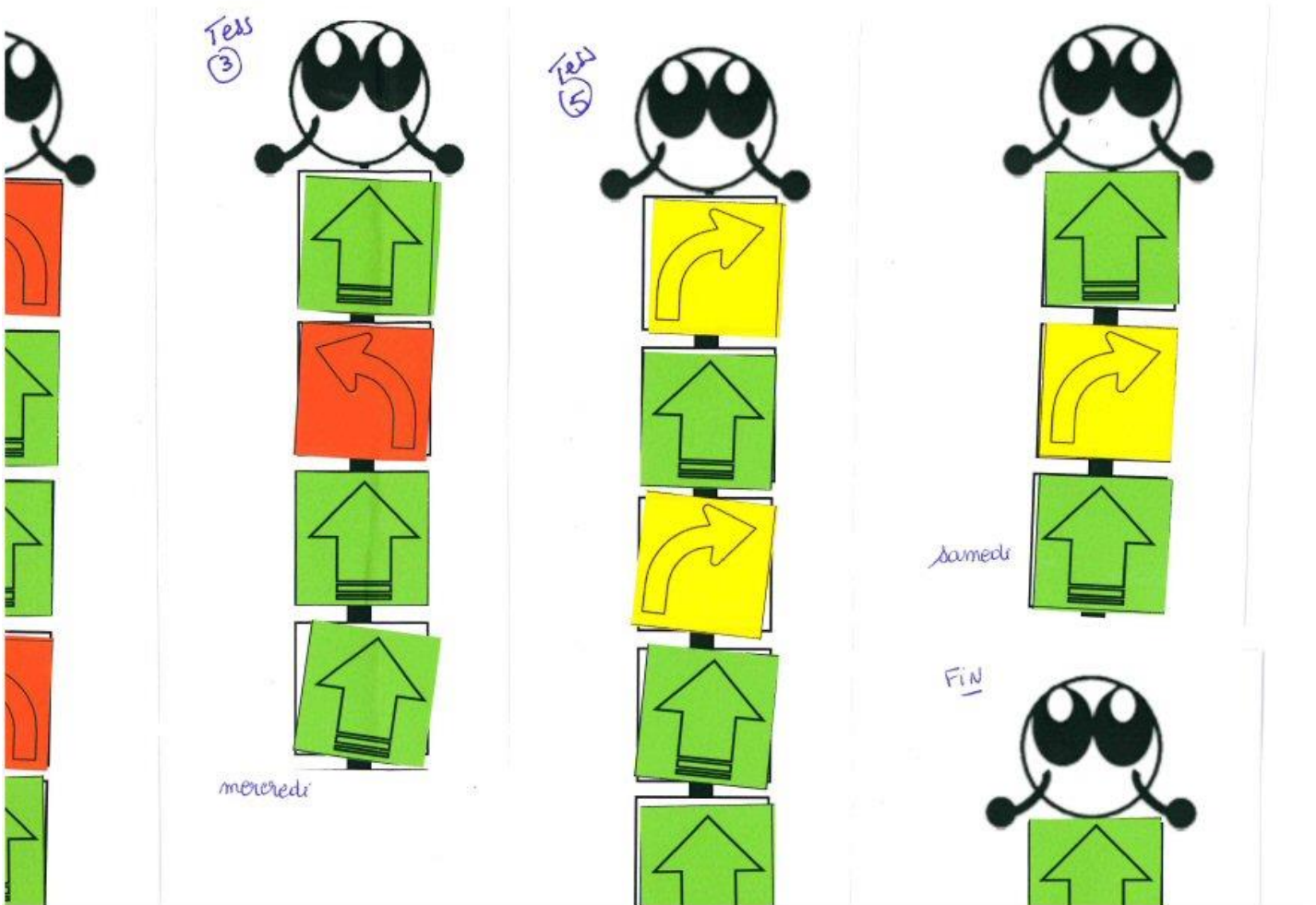
## 6. Codage du déplacement de la chenille

(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 »)

<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)