

Le Robot idiot

Les machines qui nous entourent ne font qu'exécuter des ordres. Pour commander des machines, on invente et on utilise des langages.

Objectif : donner des ordres précis pour qu'un élève se déplace dans un espace



Plots matérialisant le départ et l'arrivée



Foulards de couleur

Utiliser des objets de la classe pour matérialiser des obstacles.

Rq : Aménagement avec plus ou moins d'obstacles en fonction du niveau des élèves. Les élèves ne peuvent se positionner que sur les cases vides.

L'enseignant se présente comme un robot idiot : il applique les deux règles suivantes :

- Il ne peut se déplacer qu'en fonction d'ordres simples (avancer, aller à droite, aller à gauche)
- Il ne peut avancer que d'un pas à la fois

Matérialiser par des foulards de couleur la droite et la gauche

Proposition de progressions en maternelle

MS-GS

❶ « Je suis dans le labyrinthe et je souhaite en sortir ». A tour de rôle, chaque enfant propose un déplacement d'un pas...pour que je puisse réussir à atteindre l'objectif.

② Qui veut faire le robot idiot ? Un élève se positionne dans le labyrinthe au plot matérialisant le départ.

↳ Votre défi est de le faire sortir du labyrinthe.

GS

③ Après appropriation du jeu, ajouter une contrainte : « Vous ne pouvez plus parler au robot idiot ». Les élèves doivent observer l'environnement et trouver les cartes qui vont permettre de faire évoluer le robot dans le labyrinthe.

L'activité est réalisée à nouveau avec les cartes de déplacement selon les mêmes modalités

④ Réaliser un codage en anticipant le déplacement du robot. Pour cela raccourcir la longueur du chemin à parcourir

Pistes/ prolongements

Une séquence pour **chaque cycle** est proposée par la DSDEN de Vendée à l'adresse suivante :

- http://www.ia85.ac-nantes.fr/vie-pedagogique/tuic/sensibilisation-a-la-programmation-1022927.kjsp?RH=09_EPgrdep-tice