

**Objectifs pédagogiques**

- Découvrir le robot BlueBot
- Se repérer dans l'espace (avancer, tourner, anticiper un trajet)
- Coopérer en binôme et en équipe (2 vs 2)
- Réussir un défi simple de programmation

COMPETENCES**Mathématiques – Espace et géométrie**

- Se repérer et se déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations
- Coder et décoder des déplacements

Sciences et technologie

- Comprendre le fonctionnement d'objets techniques
- Mettre en œuvre une démarche de résolution de problème

Français – Langage oral

Participer à des échanges dans des situations diversifiées

EMC

Coopérer et réaliser des projets

2. CRCN**Domaines CRCN****3. Création de contenu**

3.2 Développer des programmes

3.1 Développer des documents numériques

2. Communication et collaboration

2.3 Collaborer

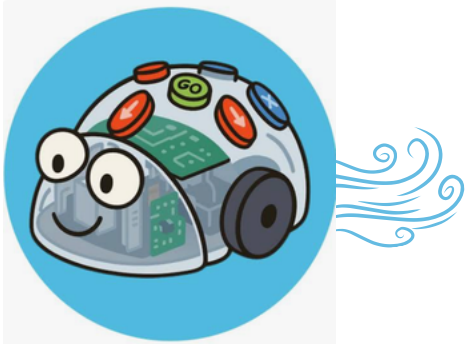
2.2 Partager et publier

1. Information et données

1.2 Gérer des données

5. Environnement numérique

5.2 Évoluer dans un environnement numérique

**Objectifs pédagogiques**

- Découvrir le robot BlueBot
- Se repérer dans l'espace (avancer, tourner, anticiper un trajet)
- Coopérer en binôme et en équipe (2 vs 2)

Réussir un défi simple de programmation

Organisation

- 14 élèves → 7 binômes
- Regroupement en équipes de 2 binômes (2 vs 2) pour le défi final
- 1 BlueBot par binôme
- 1 tapis quadrillé avec images (obstacles, trésors, ...)
- 1 tablette par binôme

1. Mémorisation (5 min) – Découverte

Objectif : identifier les boutons et actions

- montrer BlueBot (avancer, reculer, pivoter)
Les élèves testent librement 1 minute

Engagement

- Manipulation immédiate

Représentation

- Démo + gestes + verbalisation ("avance", "pivote")

Expression

- Appuyer sur les boutons

2. Compréhension (5 min) – Lien action / commande

Objectif : comprendre comment programmer un déplacement

- Défi rapide : "avance de 2 cases"
Puis : "tourne + avance"
- verbalisation des élèves "comment réussir ce défi?"
- demander à un élève de proposer un défi simple à ses camarades

3. Application (8 min) – Parcours simple

Objectif : programmer une séquence

- Aller d'un point A à une image (ex : trésor 🏴‍☠️)

4. Analyse (5 min) – Comprendre les erreurs

Objectif : ajuster et comprendre

- Pourquoi ça n'a pas marché ?
- Correction collective rapide
- mise en évidence des stratégies qui fonctionnent "compter les mimer les déplacements avant, tester sur le tapis...")

• Les binômes doivent se mettre d'accord AVANT de programmer

5. Évaluation / Création (7 min) – Défi 2 vs 2

Objectif : coopérer et réussir un défi "mission pirates"

- Atteindre une cible le plus vite possible
OU
- Parcours imposé identique pour les 2 équipes: obtenir le trésor sans passer par les cases obstacles

- "Le robot part de la boussole 🧭"
- Il doit atteindre le trésor 🏴‍☠️
- Sans passer sur la case X



 Un robot, comment ça marche ?

☞ Un robot exécute des instructions
une suite d'instructions s'appelle un programme

 Les commandes

⬆️ Avancer

⬇️ Reculer

↶ Pivoter à gauche

↷ Pivoter à droite

☞ J'appuie sur les boutons dans le bon ordre

🕒 Se repérer sur le tapis

☞ Je regarde :

le point de départ 🕒

la cible 🎯

les obstacles ✖️

☞ J' imagine mon trajet avant d'agir

🔄 J'apprends en testant

☞ Si ça ne marche pas :

j'observe 👁️

je corrige ✎️

je recommence 🔄

🤝 Je travaille en équipe

☞ En binôme :

on discute, on décide ensemble et on teste ensemble

1 Règle d'or

☞ Je pense AVANT de programmer !





