

## Flash sur... Espace et géométrie au cycle 2

(se) repérer et (se) déplacer avec un robot

### Quels enjeux ?

- Découvrir le codage avec un robot.
- Développer la motivation de l'élève.
- Manipuler un objet tangible et interagir avec lui.
- Appréhender de façon concrète des concepts abstraits.
- Apprentissage d'un langage simple de programmation.
- Valorisation de l'essai-erreur

### Quels besoins ?

- Des « robots » spécifiques et adaptés
- Possibilité d'y adjoindre une barre de programmation



### Se lancer !!!

1 Affiner les acquis concernant les notions de devant, derrière, à droite, à gauche.

2 Utiliser par tâtonnement le robot des déplacements non codés, non décodés.

3 Verbaliser les commandes du robot, les afficher.



4 Coder ou décoder un parcours, le pratiquer, le vérifier, le corriger ou le valider.

5 Recommencer, pratiquer, échanger ...

### Liaisons inter-degrés

S'initier depuis la PS  
jusqu'au CM2  
-académie de Bordeaux-



### Le témoignage des pairs

Présentation et activités



### L'avis du formateur

1, 2, 3 codez !  
-la Main à la Pâte-



À vous de jouer !

