

Activités débranchées/branchées et verbalisation

type d'activité	nom de l'activité	niveau(x) concerné(s)	Quelle verbalisation demander aux élèves ?
débranchée	La machine à trier	à partir du cycle 2	<p>Avant l'activité :</p> <p>"Comment pourrais-tu trier ces nombres ?" "Quels critères peux-tu utiliser pour organiser ces nombres ?" "Peux-tu expliquer comment tu fais d'habitude quand tu dois classer des objets ou des nombres ?"</p> <p>Pour classe EMILE : rappel du vocabulaire en anglais Pré-requis : vocabulaire en lien avec l'activité de tri proposée</p> <p>2. Pendant l'activité : Explication et justification</p> <p>"Comment sais-tu que ton tri est terminé ?" "Peux-tu expliquer à ton camarade ta façon de procéder ?" "Comment faire pour changer l'ordre de tri ?" "Que pourrait-on trier dans cette machine ?" "Quelle consigne devrions-nous avoir ?"</p> <p>Proposer des élèves observateurs qui pourront décrire la stratégie/ le fonctionnement des élèves. Corriger les erreurs et optimiser le fonctionnement du groupe.</p> <p>3. Après l'activité : Analyse et généralisation</p> <p>"Quelle stratégie te semble la plus efficace ?" "Si tu devais améliorer ta méthode, que changerais-tu ?" "Est-ce que cette façon de trier peut s'appliquer à d'autres situations ?"</p>

type d'activité	nom de l'activité	niveau(x) concerné(s)	Quelle verbalisation demander aux élèves ?
débranchée	Le robot idiot	cycle 2 et 3	<p>1. Avant l'activité : Rappel du vocabulaire (en anglais pour EMILE) droite, gauche, avancer, reculer, pivoter, tourner, ramasser ... "Comment peux-tu donner des ordres clairs au robot ? " "Quels ordres peut il appliquer ? "</p> <p>2. Pendant l'activité : Explication et justification "Pourquoi as-tu choisi ces mots ?" "Qu'est-ce qui s'est mal passé ? Comment peux-tu corriger l'erreur ?" "Peux-tu reformuler ton ordre pour qu'il soit plus précis ?"</p> <p>Lire à voix haute le programme pour que l'élève robot exécute le programme. Demander aux élèves d'anticiper l'arrivée du déplacement du robot. Introduire des conditions particulières avec la formulation Si Alors (ex : Si tu passes sur une case avec une fleur, Alors tu la ramasses)</p> <p>3. Après l'activité : Analyse "Qu'as-tu appris sur la façon de donner des instructions ?" "Comment avez vous corrigé vos erreurs ? " " Comment faire pour que la programmation rentre dans le quadrillage ? " " En quoi cette activité ressemble à la programmation informatique ? " " Comment améliorer un programme en changeant les instructions ? "</p>

type d'activité	nom de l'activité	niveau(x) concerné(s)	Quelle verbalisation demander aux élèves ?
débranchée	Planète code	cycle 2 et 3	<p>Lire à voix haute le programme pendant qu'un autre l'exécute.</p> <p>Corriger une erreur identifiée en formulant la raison de l'erreur.</p> <p>Partager des stratégies gagnantes (viser la zone blanche, éliminer des cartes pour renouveler son stock en fonction des besoins, anticiper le déplacement suivant.)</p> <p>Proposer des situations de jeu arrêté pour questionner les élèves sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la stratégie à adopter en fonction des cartes en main et de la place des vaisseaux sur le plateau. - lire le programme et déterminer la case d'arrivée d'un vaisseau
débranchée et branchée	Cargot Bot	cycle 3	<p>Lire à voix haute le programme pendant qu'un autre l'exécute.</p> <p>Verbaliser l'exécution des sous programmes (F1).</p> <p>Proposer des situations de jeu arrêté pour questionner les élèves sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la commande à choisir pour résoudre le problème - lire le programme et déterminer la case d'arrivée la situation finale de l'empilement des caisses - lire un programme erroné et trouver le bug
débranchée et branchée	Lightbot	cycle 2 et 3	<p>Lire à voix haute le programme pendant qu'un autre l'exécute.</p> <p>Corriger une erreur identifiée en formulant la raison de l'erreur.</p> <p>Proposer des situations de jeu arrêté pour questionner les élèves sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la commande à choisir pour résoudre le problème - lire le programme et déterminer la case d'arrivée du robots et les cases qui seront allumées - lire un programme erroné et trouver le bug