

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 ?"</p> <p>"Quels critères peux-tu utiliser pour organiser ces nombres ?"</p> <p>"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 ?"</p> <p>"Peux-tu expliquer à ton camarade ta façon de procéder ?"</p> <p>"Comment faire pour changer l'ordre de tri ?"</p> <p>"Que pourrait-on trier dans cette machine ?"</p> <p>"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 ?"</p> <p>"Si tu devais améliorer ta méthode, que changerais-tu ?"</p> <p>"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. Corriger une erreur identifiée en formulant la raison de l'erreur. Partager des stratégies gagnantes (viser la zone blanche, éliminer des cartes pour renouveler son stock en fonction des besoins, anticiper le déplacement suivant.) 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. Verbaliser l'exécution des sous programmes (F1). 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. Corriger une erreur identifiée en formulant la raison de l'erreur. 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