

PROGRAMMER

Roule-souris - Programmer des déplacements dans le contexte d'une histoire | PS

Apports pédagogiques

Cette activité d'initiation à la programmation s'appuyant sur le contexte narratif d'un album favorise l'engagement des élèves dans des tâches signifiantes permettant de renforcer leurs compétences langagières et leurs capacités à se repérer dans l'espace.

Références aux programmes

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions :

- Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.
- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.

Explorer le monde :

- Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.
- Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications.

Compétences numériques

- Lire et construire un algorithme qui comprend des instructions simples.



Contexte de l'action :

Une petite souris programmable est proposée aux élèves tous les matins lors de l'accueil depuis plusieurs mois. Ils se sont familiarisés à son usage et à son mode de fonctionnement avec l'aide de l'enseignant.

Le travail autour du récit de « Roule Galette » a été décliné sous la forme d'une activité de programmation de la souris qui s'est déguisée en galette pour l'occasion.

Focus sur une séance :

Un groupe d'élèves est réuni autour du quadrillage sur lequel figure la maison et les quatre animaux rencontrés par la galette. La souris est placée sur la maison.

Les élèves doivent d'abord se prononcer sur le premier animal rencontré et le repérer sur le quadrillage.

Ensuite, il faut poser des cartes noires sur les cases pour matérialiser le chemin à parcourir (travail collectif).

Dans un troisième temps, il s'agit de construire le programme à l'aide de cartes « flèches ».

Enfin, un des élèves entre le programme sur le pad de la souris et les élèves vérifient ensemble.

Matériel utilisé :

souris programmable [Code & Go](#), quadrillage (4X5 cases).

Retour sur la mise en oeuvre

En petite section, l'usage des objets programmables doit toujours être encadré par l'enseignant.

Pour aller plus loin

Le Guide d'activités technocréatives pour enfants du 21^e siècle (34 pages, en PDF) présente 15 activités intégrant différentes pratiques créatives avec le numérique pour apprendre dans plusieurs domaines avec des pistes d'évaluation des ateliers.

Diffusé librement sous licence Creative Commons, ce guide a été coordonné au Canada par Margarida Romero, professeure en technologie éducative à l'Université Laval (Québec) et Viviane Vallerand, finissante au bac en éducation préscolaire et primaire, avec des contributions d'experts.

<https://drive.google.com/file/d/0B4bacflEaahjSDIUV0FfUHYtTFE/view>