

1, 2, 3, codez ! - Activités cycle 1 - Séance 1.3: Evaluation formative : autres parcours, autres programmes

Résumé	Les élèves s'exercent à la rédaction et l'interprétation de programmes sur d'autres parcours.
Notions	« Machines » <ul style="list-style-type: none"> • Les machines qui nous entourent ne font qu'exécuter des "ordres" (instructions) • En combinant plusieurs instructions simples, on peut effectuer une tâche complexe « Langages » <ul style="list-style-type: none"> • Pour commander des machines, on invente et on utilise des langages
Matériel	Pour la classe : <ul style="list-style-type: none"> • Fiche 2 (un exemplaire pour la classe ou par élève, selon le déroulement choisi) Pour chaque binôme <ul style="list-style-type: none"> • Fiche 3
Lexique	
Durée :	30 min

Avant-propos

Cette séance d'évaluation formative permet de vérifier la bonne compréhension des notions vues précédemment. Elle peut se faire en classe entière à l'oral, ou individuellement. Dans ce dernier cas, prévoir autant d'exemplaires de la [Fiche 2](#) que d'élèves, ainsi qu'une [Fiche 3](#) par binôme.

Exercice 1 : exécuter un programme

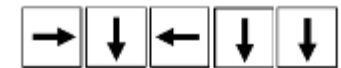
L'enseignant fait ré-émerger les notions vues précédemment : un programme est une succession d'instructions données au lutin dans un langage précis. Il propose de s'entraîner sur de nouveaux programmes et de nouveaux parcours.

Il distribue alors la [Fiche 2](#) aux élèves. L'exercice consiste à exécuter pas à pas chacun des programmes proposés pour trouver sur quelle case se retrouve, finalement, le lutin. On suppose qu'il part d'abord du coin du quadrillage, puis qu'il redémarre de la case où le précédent programme l'avait emmené. Pour scénariser l'exercice, l'enseignant peut dire que le lutin va d'abord cueillir un champignon (parcours vert), puis puiser de l'eau (parcours bleu) avant de rentrer à sa maison (parcours rouge).

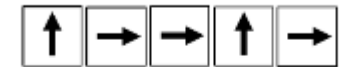
Notes pédagogiques :

- Pour scénariser l'exercice, l'enseignant peut dire que le lutin va d'abord cueillir un champignon (parcours vert), puis puiser de l'eau (parcours bleu) avant de rentrer à sa maison (parcours rouge).
- Pour s'assurer que tous les élèves repartent bien du même point à chaque étape, il est préférable de corriger chaque parcours avant de se lancer dans le suivant.
- Le parcours rouge est plus difficile, car il propose de revenir sur ses pas, ce qui peut poser problème à certains élèves (pourquoi revenir en arrière ?). Le laisser à la fin, voire le proposer comme exercice facultatif.

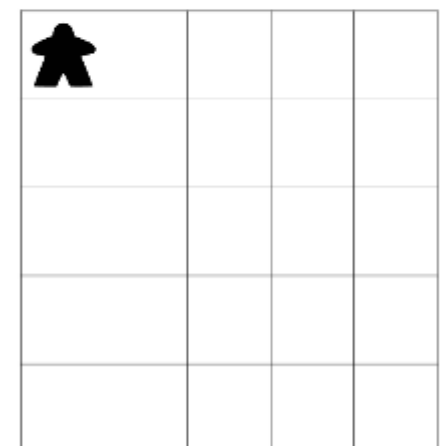
Parcours Vert (depuis le coin noir)



Parcours Bleu (depuis le point vert)



Parcours Rouge (depuis le point bleu)



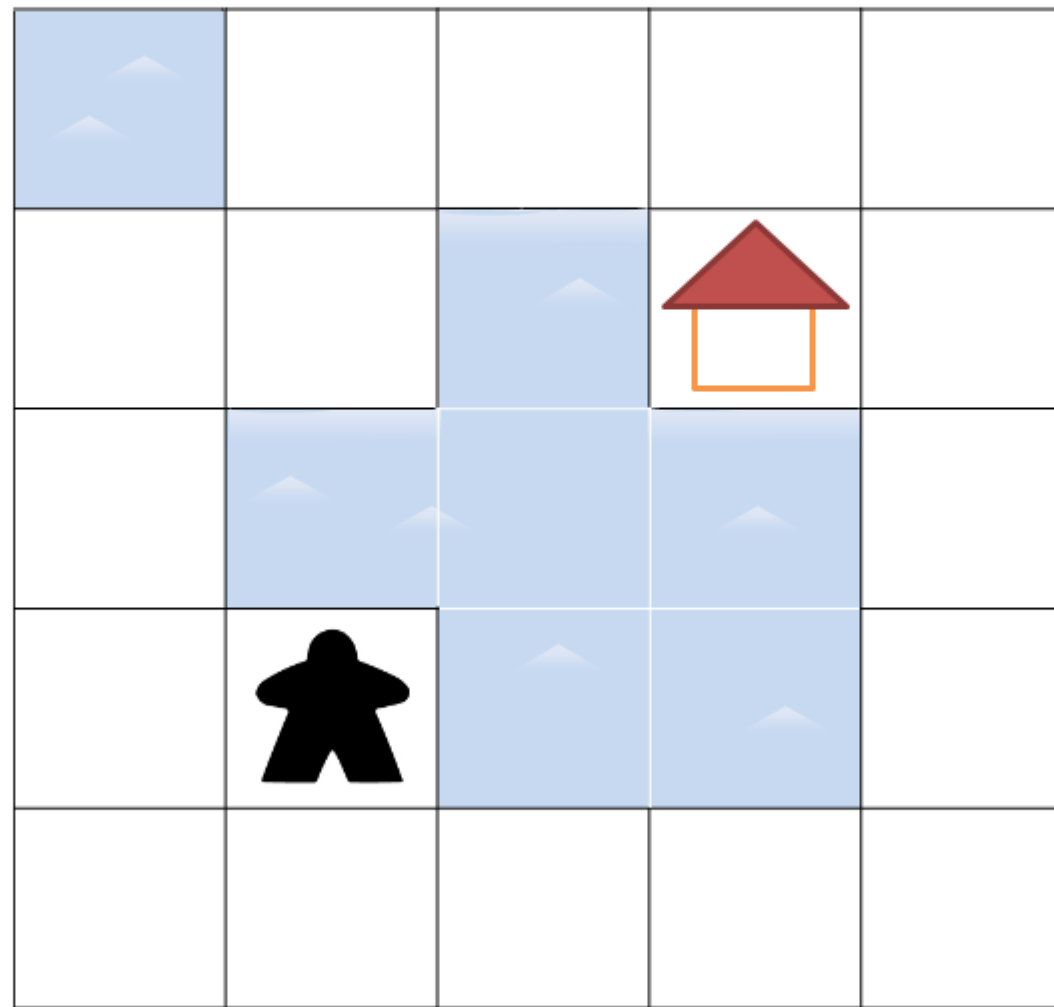
Le corrigé de ce premier exercice se trouve [ici](#). La classe prend le temps d'exécuter pas à pas chacun des programmes pour vérifier la position finale.

Exercice 2 : écrire un programme

L'enseignant distribue la [Fiche 3](#), qui propose de programmer le lutin pour l'amener à destination en évitant un obstacle. Tout comme à la séance précédente, il y a plusieurs programmes possibles.

[Voici](#) un exemple de parcours parmi d'autres.

PROGRAMME



En cas de difficulté, nous invitons l'enseignant à proposer de nouveaux exercices semblables, avant de poursuivre.

Prolongement

Les acquis de cette séance (droite, gauche, déplacement case par case) sont tout à fait remobilisables pour d'autres activités. On peut penser par exemple aux jeux de société où l'on déplace des jetons sur des quadrillages (jeu de l'oie...) ou en séance de motricité.