

Projet "codage" en CE2

Soumis par Charlotte B. le lun, 04/07/2016 - 11:52

Je suis enseignante en ce2 à Toulouse et j'ai réalisé avec les élèves un projet codage de novembre à avril. Nous avons créé un jeu vidéo sur le thème du petit déjeuner équilibré, puis nous nous sommes amusés avec "scratch" et enfin nous avons fait un peu de géométrie avec la programmation d'un robot (triangle, carré tracés au sol) et nous avons "philosophé" sur les robots idéaux et leur application (dessins et discussions).

En résumé, nous avons commencé avec le site internet studio.code.org pour découvrir le monde du codage par bloc. J'ai limité volontairement à 3 univers « StarsWar » « Minecraft » et « La reine des neiges ». Nous avons codé en classe entière par groupe de 4 sur 8 tablettes pendant 2 fois une demi-heure puis nous avons répété plusieurs fois l'opération en demi-groupe 2 élèves sur tablettes, en se lançant le défis par 2 ou 3 groupes pour atteindre le plus « haut niveau ».

Evidemment au bout de dix minutes, un point collectif était fait pour se donner mutuellement des astuces et s'aider.

3 séances de codage "entre filles" ont été menées, cela leur a permis d'avoir plus confiance en elle vis à vis des matières scientifiques.

Ensuite la classe s'est amusée avec l'univers « Labo », car elle commençait à maîtriser la logique du codage par bloc. Chaque groupe a librement créé des débuts de jeu vidéo puis collectivement, nous avons décidé d'un thème et nous nous sommes mis à rédiger le scénario par petits groupes. Enfin le codage final a été réalisé en collectif avec une tablette vidéoprojetée.

Puis nous avons continué le codage avec l'appli Scratch. L'objectif était de s'amuser et être plus autonome car l'élève était seul avec une tablette (un peu compliqué avec seulement 8 tablettes). C'était toujours du codage par bloc mais avec la possibilité de dessiner des univers et de laisser libre cours à sa créativité. Cela nous a permis de bien travailler le langage oral et l'histoire narrative puisque chaque élève présentait son « animation finale » avec une histoire structurée racontée à l'oral.

Et enfin je leur ai présenté trois images de lignes de code (réalisées avec l'appli TICKLE) et ils devaient deviner le résultat.

C'était le tracé d'un triangle isocèle, d'un carré et d'un rectangle. Nous avons discuté en groupe classe comment améliorer la programmation en effectuant moins de ligne de code. Avec l'expérience qu'ils avaient cela a été facile de passer par des boucles répéter etc.

Puis la classe a découvert le robot BB8, l'a manipulé pour découvrir que la tête ne tenait pas de manière magique mais grâce à un aimant, et nous avons « testé » les lignes de code sur le robot.

Et enfin, ils devaient dessiner leur robot idéal et se projeter dans l'avenir : à quoi sert un robot, avons-nous déjà des robots autour de nous ?

Le montage vidéo des dessins a permis de discuter de l'impact de l'image sur le message que l'on souhaite faire passer : musique futuriste ou musique rétro ?, discussions très intéressantes.

- Lien vers les dessins élèves du robot idéal : <https://drive.google.com/open?id=0B4ldWjoyG4tQX1BEWkVzc0lwR1k>
- Lien vers [notre gazette de l'école](#) car j'ai pu initier en trois séances l'autre classe de ce2 au site « studio.code.org » ainsi que l'équipe lors d'une concertation (documents BO sur le codage et présentation des applis) pour que mes collègues puissent l'expérimenter à leur tour.

Commentaires

Aucun commentaire

Source URL: <https://www.fondation-lamap.org/fr/page/48557/projet-codage-en-ce2>