

Auteurs : Travail collectif(plus d'infos)

[Témoignage] - Ce projet a permis aux élèves de se familiariser avec diverses notions d'informatique. Il a commencé par quelques activités « débranchées » où les élèves ont implémenté par leurs interactions un programme de tri. Cela leur a permis de se familiariser avec des notions importantes de programmation de façon ludique. Ils ont pu ensuite appliquer ces notions en programmant de petits robots mobiles (conçus par l'INRIA). Les élèves ont étudié le comportement des robots en fonction des programmes activés, et puis ont dans un deuxième temps pu introduire leur propre programme pour piloter les robots. Cela a permis de faire relever aux robots quelques défis tels que le parcours d'obstacles. Ce projet c'est achevé par la participation à un festival de robotique (Evian) où les élèves ont pu en particulier échanger leurs connaissances et le fruit de leurs expérimentations.

Copyright : Creative Commons France. Certains droits réservés.



Programmeurs en herbe !

Dossier lauréat d'un [2nd Prix de La main à la pâte en 2016](#)

C'est après sa rencontre avec des chercheurs de l'INRIA (institut de recherche en informatique) en participant à "Graines de sciences" (l'université d'automne de La main à la pâte) que cette enseignante a eu l'envie de proposer un projet d'informatique à ses élèves de CM1-CM2.

C'est une initiation très complète qu'elle a mise en place durant l'année : informatique sans ordinateur, création d'algorithmes, découverte de la logique et la pensée informatique, programmation de robots et de lutin. Les séances ont aussi permis des apprentissages en maths, en sciences et une meilleure maîtrise de la langue.

En avril, la classe a participé à un festival de robotique scolaire à Evian, où les élèves ont tenu un stand et échangé avec les élèves de 11 autres écoles. Un projet qui a devancé de quelques mois l'entrée de l'informatique dans les programmes de l'école primaire.

- [Consultez le dossier complet \(pdf\)](#)