RALLYE : "CODER A L ECOLE AU CYCLE 2" DOCUMENT en cours de construction

Compétences mises en jeu	Ateliers proposés	Modalités d'organisation
DOMAINES DU SOCLE **Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer** *Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques.* **Domaine 4** : **Les systèmes naturels et les systèmes techniques** *Comprendre des fonctions et des fonctionnements d'objets simples.* **Compétences :** Mathématiques : Espace et Géométrie -(Se) repérer et (se) déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations Coder et décoder pour prévoir, représenter et réaliser des déplacements dans des espaces familiers, sur un quadrillage, sur un **écran**. Relations entre l'espace dans lequel on se déplace et ses représentations. Programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran Sciences et technologie Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information - Décrire un système technique par ses composants et leurs relations ; découvrir l'algorithme en utilisant des logiciels d'applications visuelles et ludiques	Jeu du robot corporel	Activitée débranchée : Salle de sport Matériel : cases. 4 enfants maximum. 15Mn Géré par 2 à 3 CM1
	Lecture documentaire sur les robots et leurs usages. A quoi servent les robots ?	Activitée débranchée : Bibliothèque Les élèver de CM1 proposeront des questions sur les représentations intiales des CP, CE1, CE2 sur les robots. 8 enfants 15mn. Géré par 2 à 3 CM1
	La machine à trier	Activitée débranchée : salle de sport , CE2 Matériel : cerceaux 4 enfants, 15mn. Géré par 2 à 3 CM1
	Planete code : jeu de plateau	Activitée débranchée : en classe. Géré par 2 à 3 CM1.**Adulte conseillé.**
	Tuxbot : jeu de plateau	Activitée débranchée : En classe Géré par 2 à 3 CM1 Différenciée pour les CE2.
	Décoder un message, encoder un message	Activitée débranchée : En classe Géré par 2 à 3 CM1 Différenciée pour les CE2
	Blue Bot	Manipulation du robot pour les CP, CE2 Manipulation et défi robot pour les CE2 différenciée. Géré par 2 à 3 CM1. **Adulte obligatoire**
	Jeu de la fusée	Activité débranchée: à voir si possible et adapté. Géré par 2 à 3 CM1
	Lightbot	Activité branchée: application sur tablette. Géré par 2 à 3 CM1
	Scratch Junior	Activité branchée: application tablette. Géré par 2 à 3 CM1
	Jeu du nim	Activité débranchée: à voir si adapté. Géré par 2 à 3 CM1
	Tuxbot	Application sur ordinateur en classe de CM1 ou salle info. Géré par 2 à 3 CM1

Modalités d'organisation à définir

Présenter à l'équipe pédagogique les différentes activités et leur inscription dans une progression ainsi que les prolongement possibles en classe.

Une feuille de route sera mise en place pour les élèves de CP /CE1/CE2 : feuille de route adaptée au mieux pour les CP et CE1 en organisant une sorte de progression.

Faut-il l'organiser un mardi après-midi pour avoir une adulte supplémentaire ? Ou le vendredi après-midi ?

Sollicite-t-on quelques parents pour aider à la gestion des ateliers ?

Faut-il contacter le CTICE pour une aide humaine supplémentaire ?

Organisation obligatoire la semaine du 21 janvier car l'interêt est d'avoir les robots BLUE BOT.

Sécuriser l'organisation pour affecter des élèves sérieux dans les lieux "sans adulte", bibliothèque ou salle de sports.

A organiser sur l'après-midi entière