

Session n° 3D

Les aventures de Bluebot

Le groupe numérique 91 a réalisé et mis en oeuvre un défi robotique à distance.

Ce défi était à destination des élèves du premier degré du C1 au C3 en intégrant les classes de 6ème.

- **Savoir coder et/ou décoder un déplacement**

A travers une scénarisation personnalisée par cycle, les élèves s'entraînent et développent des compétences liées à la programmation d'un robot bluebot :

- **Savoir utiliser à bon escient la recherche internet (mots-clés, trier l'information)**

En amont, les élèves ont une recherche thématique dans le domaine artistique. Les résultats de cette recherche (Identification des monuments de Paris, Reconnaissance des œuvres et identifier les auteurs) permettent aux élèves de se déplacer sur les bonnes cases du plateau d'évolution

- **Collaborer / mettre en commun**

Une contrainte est imposée aux participants, afin de les départager : le déplacement doit se faire en un minimum d'instructions (solution experte). Ce qui oblige les élèves à communiquer entre eux et transmettre une seule solution à l'enseignante.

Bilan : A la suite de notre intervention une enseignante a créé un parcours robotique en s'inspirant du défi Paris. Ainsi elle a pu développer les compétences du 21 siècle :

- Créativité (écriture du scénario, recherche des monuments de Londres et illustration par les élèves sur le plateau d'évolution),
- Résolution de problèmes (création d'un parcours robotique avec des contraintes imposées par l'enseignant)
- Pensée informatique (s'approprier la programmation du robot Ozobot)



INTERVENANT

Patrice Boissière
Conseiller Pédagogique Numérique
Education nationale
Patrice.boissiere@ac-versailles.fr