

Au CM, les tablettes ont été utilisées de trois façons.

- Lightbot : Application ludique d'initiation à la programmation
Utilisation en atelier de la version gratuite incomplète mais suffisante en CM .
- Book creator : réalisation de « carnets de voyage » sur les lieux et monuments de Bordeaux après notre séjour dans la métropole.
Travail par groupe de 3 : saisie, recherche d'images, organisation des pages.
- I stop motion (sur tablette personnelle par manque de temps)
Travail en ½ groupe : réalisation d'un film en stop motion pour illustrer le circuit de la viande de la production à la consommation.

La plupart des enfants sont familiarisés avec l'objet et l'ont très vite pris en main. Ils étaient heureux et motivés de retrouver à l'école ce support qu'ils apprécient tant.

L'atelier ludique sur Lightbot, utilisé pour introduire les tablettes dans la classe et la notion de programme a bien fonctionné.

Les groupes ont été très vite efficaces sur Book creator qui est assez intuitif. Ils en ont facilement exploré les fonctionnalités (couleur, caractères, insertion d'images, ...). Deux groupes ont, de façon autonome, enregistré leurs voix sur leur production. J'aurais aimé aller plus loin en réalisant un quizz sur Bordeaux pour utiliser des superpositions, des caches ou des enregistrements sonores mais le temps nous a manqué.

La production sur I stop motion était un peu décevante car nous n'avons pas eu le temps de perfectionner les techniques de prises de vue ou de déplacement des objets qui sont assez difficiles pour avoir un rendu satisfaisant.

Exploitation de Thymio en CM

Dès la première séance de découverte, tous les enfants ont accroché au projet, aussi bien ceux qui se satisfaisaient d'une machine qui bouge et change de couleur que ceux qui pressentaient les possibilités d'interaction sur l'objet. Les différents comportements de Thymio ont suscité beaucoup de questionnement et nous nous sommes rapidement retrouvés sur le terrain de la démarche scientifique.

Le premier jour, un groupe a remarqué que son robot s'arrêtait net lorsqu'il entrait dans une zone éclairée par le soleil sur le sol de la classe. Les autres groupes ont évidemment vérifié le phénomène. Des hypothèses ont été émises : capteurs de lumière ? de chaleur ? de température ? Des expériences ont été proposées.

Une séance a été consacrée au comportement de Thymio lorsqu'il suit une ligne noire au sol. Nous avons fait plusieurs circuits de forme, de largeur et de natures différentes (peinture, feutre, ruban adhésif) et avons engagé un puis plusieurs Thymio sur le circuit.

Les séances suivantes ont été consacrées à la programmation visuelle avec les ordinateurs. Les enfants ont alors compris que c'était plus qu'un simple jouet et qu'on pouvait agir sur lui. Ils ont bien exploré le mode simple de programmation (nous ne sommes pas allés jusqu'au mode avancé). Je leur ai proposé des petits défis (ex : Thymio avance et s'arrête en bord de table).

Ces séances ont permis de se questionner sur le couple évènement/action et de verbaliser des propositions du type « Si ... alors ... ».

Nous avons construit un labyrinthe avec des Kapla dans la piste en bois mais nous n'avons pas pu l'exploiter suffisamment avec les machines. Une autre fois peut-être ?

Thymio offre des possibilités très intéressantes de communication entre les classes utilisatrices que nous n'avons pas expérimentées.

Les enfants de CE2 ont travaillé en décroisement sur Thymio. Dans la classe, ils ont utilisé Book creator et l'application Mathador qui leur a permis de s'entraîner pour le concours national.

Le matériel que nous avons eu la chance d'avoir dans nos classes a permis de renouveler nos pratiques et de mettre en place des séances très motivantes pour tous les enfants autour de compétences spécifiques mais aussi transversales abordées de façon différente (résolution de problèmes, lecture, calcul ...).