

Utilisation des tablettes et robots en Cycle 2

J'ai commencé par des activités débranchées (tirées du livre 1,2,3 codez de la Main à la pâte) pour les CE1, CE2 afin de les familiariser avec les notions d'algorithmes, de conditions, de boucles

Puis nous sommes passés à la tablette pour les CE2 : Scratch Jr. Toujours à partir du livre **1,2,3 codez !**, il s'agissait de réaliser l'histoire de notre héros en 4 tableaux. Les élèves ont tous accrochés même si les absences ont fait que tous n'ont pas finalisé leur projet. Ils ont rajouté des textes, des sons, fait apparaître ou disparaître des personnages. Certains ont continué à utiliser Scratch Jr chez eux par la suite.

Les Ce1 ont eux utilisé les tablettes pour des activités de mathématiques : **Addiquiz** pour les additions posées et **MathFight** pour le calcul mental.

J'ai également beaucoup utilisé la tablette pour une élève très en difficulté :

- petits jeux de prélecture ou de lecture de syllabes (j'ai testé plusieurs applications mais comme je n'avais pas les versions complètes, les activités étaient vite limitées).
- **Jusqu'à 100** pour travailler la compréhension des nombres (dizaines / unités)

Puis les CE2 sont venus former les CE1 à BookCreator. Nous n'avons malheureusement pas pu réinvestir cet apprentissage dans des vrais ebook (comme c'était initialement prévu) par manque de temps.

En ce qui concerne les robots. J'ai pris les CE1/CE2 ensemble sur la découverte des Thymios : par équipe de 4 avec un robot, tous les élèves ont vraiment cherché à comprendre les différents comportements pré-programmés. Puis nous avons testé les pistes créées par les CM. Ensuite par binôme, chacun a pu s'essayer à la programmation visuelle (VPL). Ils n'avaient pas d'objectifs précis mais ils se sont tous investis et nous ont montré les comportements qu'ils avaient créés. Avec un peu plus de temps, ils auraient pu relever des défis.

Les CP ont travaillé avec Bee Bot, la petite abeille sur les déplacements sur quadrillages.

Le travail sur tablettes et robots me paraît vraiment très intéressant pour plusieurs raisons :

- Tous les élèves, quel que soit leur niveau de compétences se sont investis dans ces activités. Et les élèves à l'aise ne sont pas forcément les mêmes que dans les matières classiques. Certains élèves peu sûrs d'eux étaient fiers d'aider les autres à mieux utiliser les outils.

- Travailler sur les boucles, les conditions, les algorithmes permet d'aborder la résolution de problème et la compréhension de texte, d'énoncé de façon détournée.
- Il y a beaucoup d'interactions entre les pairs : tutorat, travail en équipes ... ce qui permet de travailler le langage oral, le vivre ensemble....
- Les élèves ont vraiment un résultat à la fin du projet : ils voient le résultat de leur travail de manière concrète : le petit film sur Scratch Jr, l'ebook (qui dit tout seul ce qui est écrit, c'est magique !) ou le comportement de Thymio qui est le résultat de leur programmation.