POURQUOI EXPÉRIMENTER DES SCÉNARIOS PIAF EN CLASSE ?

PRÉSENTATION DANS LE CADRE DE LA DISSÉMINATION DES SCÉNARIOS PIAF (ERASMUS+)

SOUS LA TUTELLE DE SARAH HIGUET CHERCHEUSE À L'UNIVERSITÉ DE LIÈGE

Dans Anne-Marie

PRÉSENTATION DE L'INTERLOCUTRICE

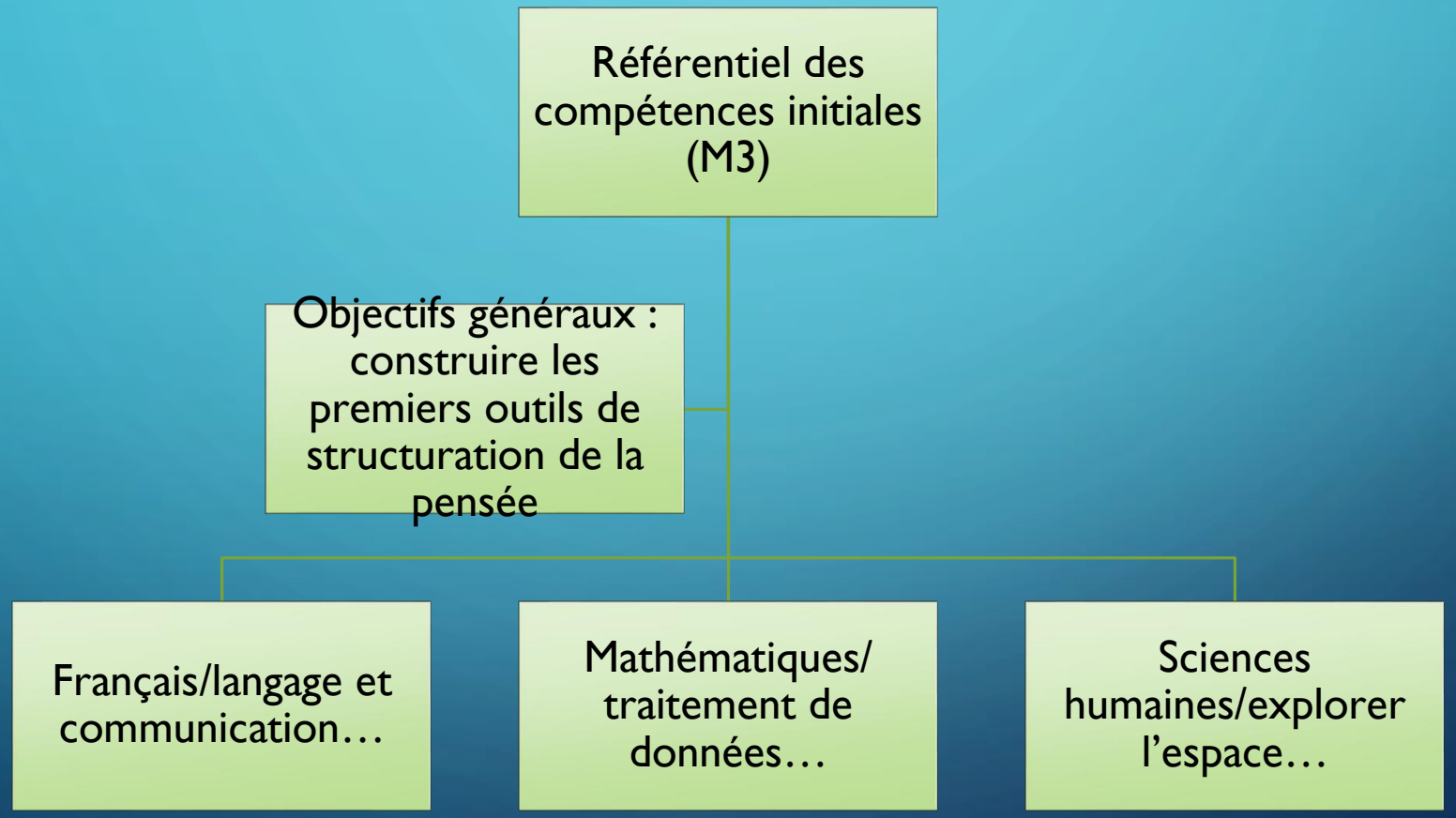
FORMATIONS

- Institutrice maternelle depuis 1993
- Formation de direction
- Master en sciences de l'éducation option enseignement (2020) avec tfe en lien avec la PIAF

EXPÉRIENCES

- En section GS depuis plus de 15 ans
- Intérims de direction
- …

Des scénarios en lien avec les objectifs généraux, les savoirs, savoir-faire et compétences du nouveau référentiel des compétences initiales (M3) selon les scénarios pédagogiques.



PROJET AFRIQUE 2
QUATRE ACTIVITÉS DÉBRANCHÉES ET BRANCHÉES ET LES COMPÉTENCES PIA

1 Définir ce qu'est un robot, créer un code pour des déplacements (avant, arrière, à gauche, à droite)

et l'expérimenter

- 1.1 Nommer des objets et des séquences d'actions
- 5.1 Représenter des objets ou des séquences d'actions au moyen de diverses représentations formelles
- 1.4 Décrire le résultat d'une séquence d'actions
- 2.3 Définir une séquence d'actions pour atteindre un objectif simple

PROJET AFRIQUE 2 QUATRE ACTIVITÉS DÉBRANCHÉES ET BRANCHÉES :

2 Guider un camarade à partir du code créé pour qu'il nourrisse tous les animaux présents sur un quadrillage + introduction de la boucle

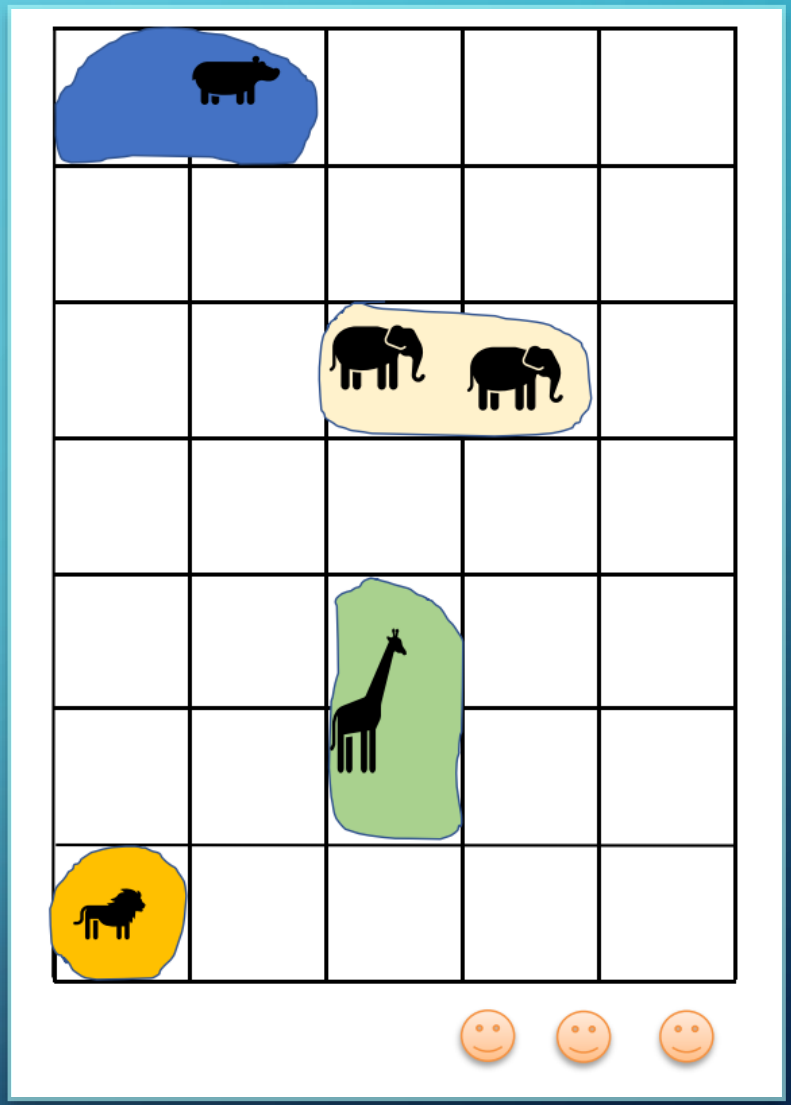
1.4 Décrire le résultat d'une séquence d'actions

2.3 Définir une séquence d'actions pour atteindre un objectif simple

6.1 Tester une séquence d'actions par rapport à un objectif donné

3.1 Répéter une séquence d'actions un nombre donné de fois

4.3 Améliorer une séquence d'actions par rapport à un critère donné (en introduisant la boucle)



PROJET AFRIQUE 2
QUATRE ACTIVITÉS DÉBRANCHÉES ET BRANCHÉES :

3 Nourrir tous les animaux avec un vrai robot (Blue-Bot) en utilisant le langage qui y est associé

1.1 Nommer des objets et des séquences d'actions

5.3. Traduire des objets ou séquences d'actions entre

représentations formelles

6.1 Tester une séquence d'actions par rapport à un objectif donné

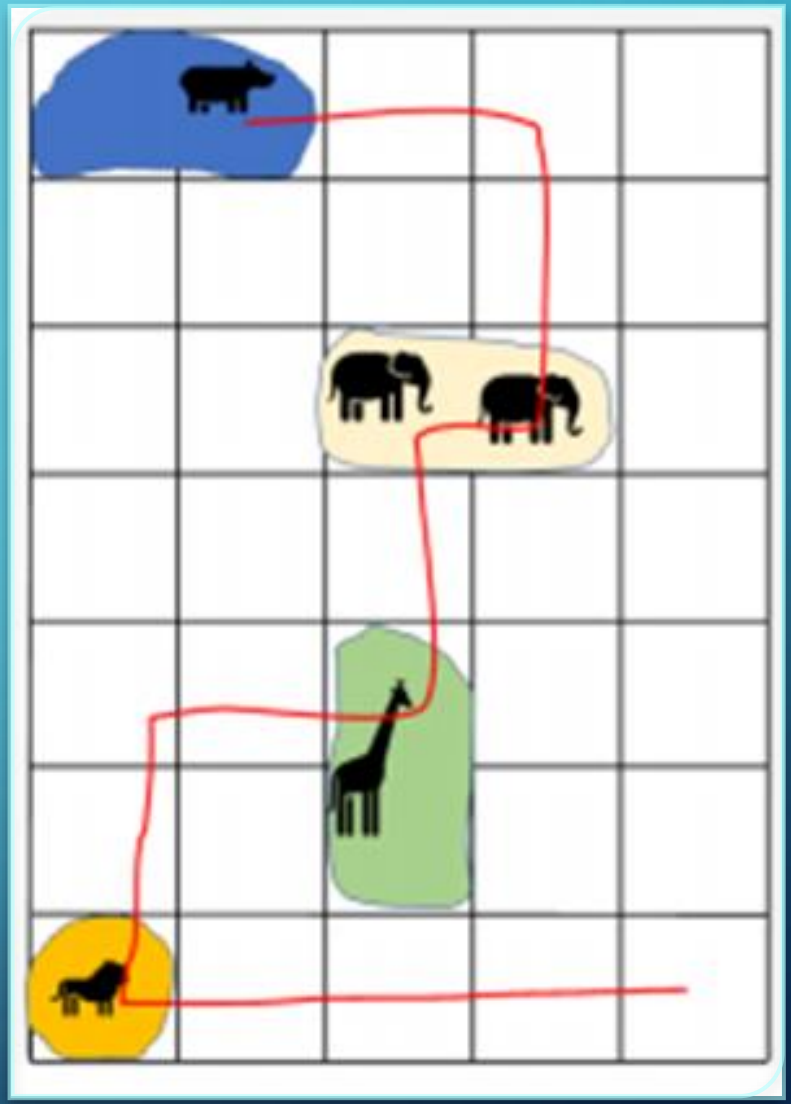
PROJET AFRIQUE 2 QUATRE ACTIVITÉS DÉBRANCHÉES ET BRANCHÉES :

4 Créer une séquence d'actions pour que le robot effectue le chemin le plus court

2.3 Définir une séquence d'actions pour atteindre un objectif simple

3.1. Répéter une séquence d'actions un nombre donné de fois

4.2. Comparer deux séquences d'actions selon un critère donné

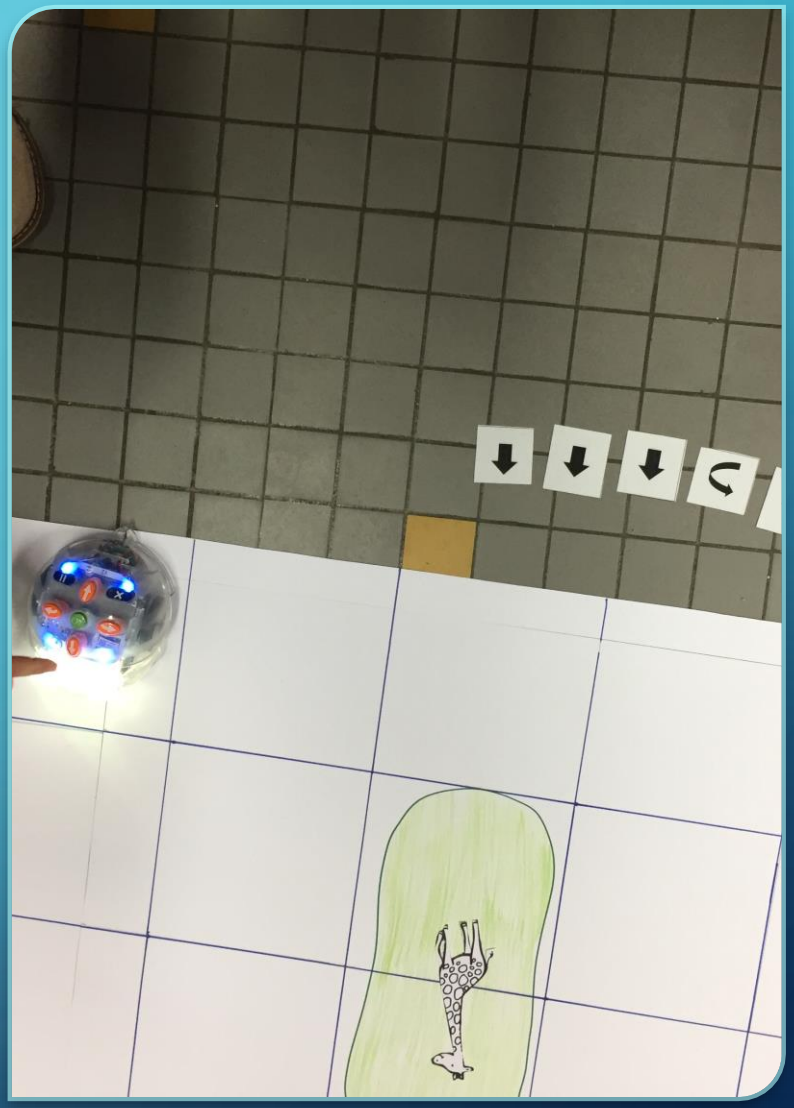


PROJET AFRIQUE 2 : L'ENFANT ROBOT

- Se déplacer d'après des consignes précises ce qui nécessite de penser préalablement son déplacement
- Apprendre à coder avec un feedback immédiat qui est donné par la position de l'enfant robot par rapport au but fixé
- « débogage » immédiat, car les élèves veulent parvenir au but fixé
- Créativité
- Les enfants ont créé des boucles eux-mêmes : « c'est 4 fois tout droit » (une compétence est abordée alors que l'instit la gardait pour plus tard)

PROJET AFRIQUE 2 : LE ROBOT

- La motivation et la curiosité comme moteur
- Apprendre à coder avec un feedback immédiat de par la position du robot par rapport au but fixer
- Procéder par essais-erreurs
- Comprendre qu'un robot ne fait que ce qu'on lui dit de faire



PROJET AFRIQUE 2 : LE ROBOT

LE ROBOT N'ARRIVE PAS À DESTINATION

Il est intéressant de laisser chercher les enfants et de ne pas leur apporter LA solution

LE PROGRAMME DOIT ÊTRE CORRIGER : CONTINUER OU LE RECOMMENCER ?

LE ROBOT SORT DU TAPIS : POURQUOI ?

MERCI