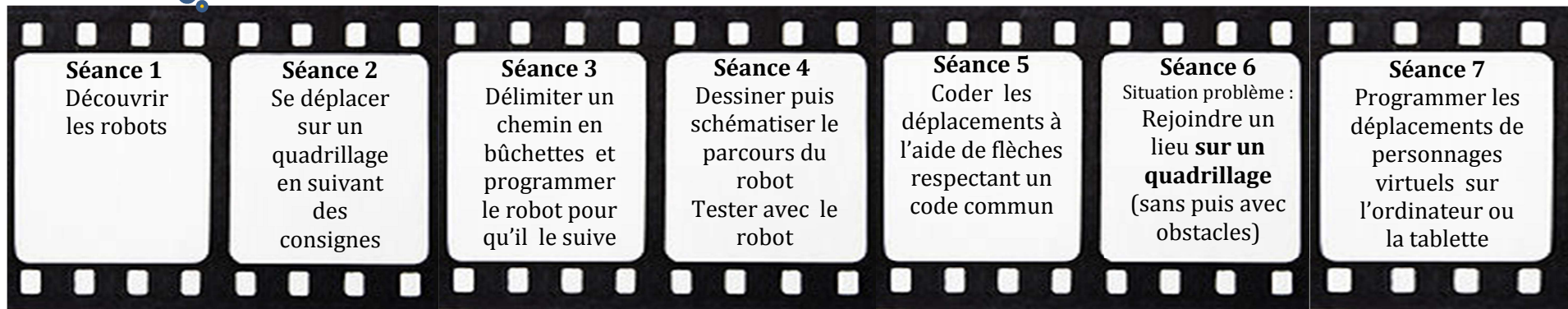






Un scénario...

Des robots à l'école : un exemple de mise en œuvre (MS-GS)



... quelques principes...

<p>Prendre le temps de découvrir, de manipuler, de tâtonner, de jouer</p> 	<p>Comprendre à travers l'activité physique, vivre le déplacement avec son corps</p> 	<p>Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes Faire des essais, des erreurs, chercher des solutions</p> 	<p>Transférer ses connaissances : - dans un autre contexte - à une autre situation</p> 
--	--	--	---

...et des compétences

<p>Le langage dans toutes ses dimensions</p> <ul style="list-style-type: none"> - Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre. - S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. - Pratiquer divers usages du langage oral : expliquer, questionner, proposer des solutions. 	<p>Construire des premiers outils pour structurer sa pensée</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne. - Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application. 	<p>Explorer le monde</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser des marqueurs temporels (puis, pendant, avant, après...) et spatiaux (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des explications. - Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage). - Élaborer des premiers essais de représentations planes, communicables.
--	---	--