

Défi inspiré du travail pédagogique de l'équipe départementale numérique de l'Essonne (académie de Versailles)



## vendredi 14 juin 2024

Pour ce « défi cycle 2 », les élèves auront 4 missions à effectuer par groupe de 4 ou 5 élèves durant cette « **matinée défi** ». Ils pourront utiliser un tapis de jeu fabriqué en amont (quadrillage de 6x3, avec des cases de 15 cm de côté) et le robot **BlueBot**, faire le défi sur ordinateur/tablette avec les élèves en utilisant **Scratch** ou encore de manière débranchée comme les autres matinées (il faudra néanmoins prévoir un moyen de validation des programmes proposés avec une tierce personne : élèves arbitres, autres adultes (c'est peut-être l'occasion de faire venir des parents en classe)).

Pour le codage des flèches, il est fait référence au Bluebot :



**Flèche vers le haut : avance** (lorsque le robot est orienté vers le bas et qu'une flèche vers le haut est noté, le robot va avancer dans son sens de marche, c'est-à-dire vers le bas !!)

**Flèche vers le bas : recule**

## Déroulement du défi cycle 2

### Présentation du défi

Ce défi est composé de 4 missions. Montrer la vidéo d'explication suivante aux élèves :

<https://drive.google.com/file/d/1mdmLqCZasKLkWBRdh9NUHoZ-zzWqrNK6/view?usp=sharing>

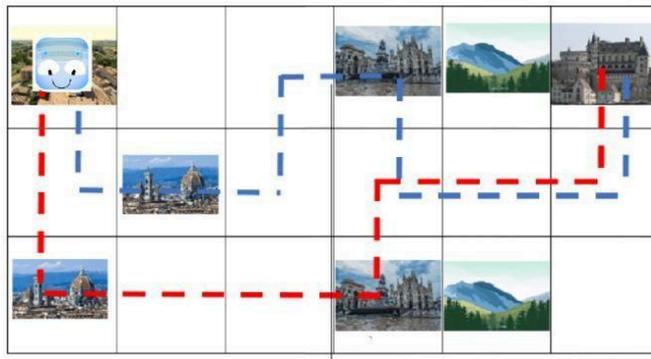
*Attention, pour chaque mission, il faudra trouver le chemin avec le moins d'instructions possible !*

### Mission n°1

#### BlueBot en voyage

Consigne : **BlueBot** part sur les traces d'un personnage historique. Il part de la ville de **Vinci** en Italie, passe par **Florence** puis **Milan**. Il contourne les **Alpes** pour aller à **Amboise** en France. Il doit choisir le chemin nécessitant le moins d'instructions possible

Quel chemin doit-il choisir ? D'après vous, quel est donc ce personnage ?



Dans vos classes, vous avez plusieurs possibilités pour mettre vos élèves en activité :

- Soit vous utilisez un tapis de jeu fabriqué en amont (simple quadrillage 6x3 avec des cases de 15cm de côté), le robot **BlueBot** et les images (annexe 1)
- Soit directement sur l'ordinateur avec **scratch** en cliquant sur le lien suivant : <https://scratch.mit.edu/projects/369709553/>
- Soit en activité débranchée comme lors de séances précédentes mais il faut prévoir un moyen de validation des programmations pour une tierce personne.



## BlueBot à la Renaissance

Consigne : **BlueBot** veut en savoir plus sur la période à laquelle a vécu Léonard de Vinci. Il doit passer uniquement par les images correspondant à la Renaissance.

Mission n°4

Dans vos classes, vous avez 2 possibilités pour mettre vos élèves en activité :

- Soit vous utilisez un tapis de jeu fabriqué en amont (simple quadrillage 6×3 avec des cases de 15cm de côté), le robot BlueBot et les images (annexe 4)
- Soit directement sur l'ordinateur avec scratch en cliquant sur le lien suivant : <https://scratch.mit.edu/projects/365919977/>
- Soit en activité débranchée comme lors de séances précédentes mais il faut prévoir un moyen de validation des programmations par une tierce personne.

**Annexe 1 :** Images à imprimer et à coller sur le tapis de jeu aux cases indiquées (mission 1)



Vinci, ITALIE



Florence, ITALIE



Milan, ITALIE



Les ALPES



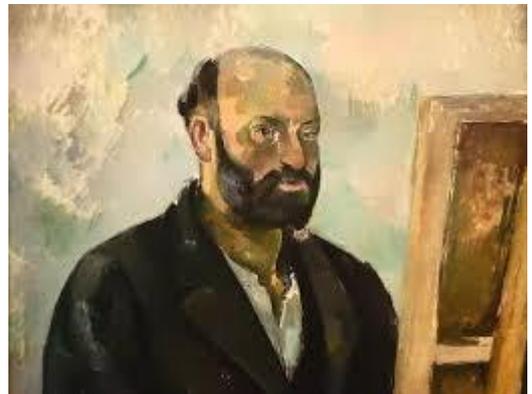
Amboise, FRANCE





de

ci



Vin



**Annexe 3 :** Images à imprimer et à coller sur le tapis de jeu aux cases indiquées (mission 3)



**Annexe 4 :** Images à imprimer et à coller sur le tapis de jeu aux cases indiquées (mission 4)

