

CIRCONSCRIPTION  
NEVERS SUD 1  
NIVERNAIS

Restitution de l'expérimentation classe-robots

**Le vendredi 14 décembre à 15h15**

**Classe de CM1/CM2**

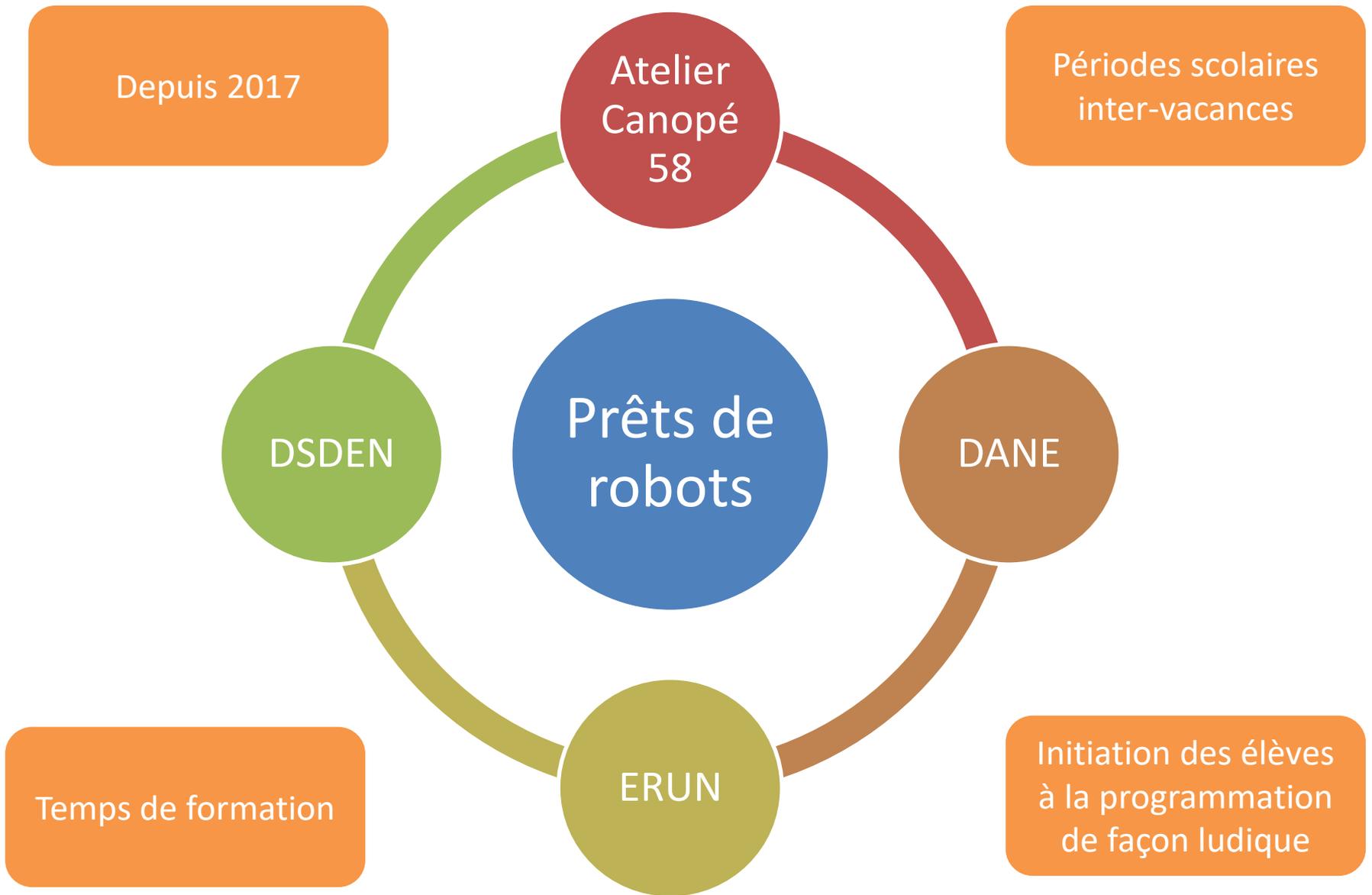
**de M. Bonniau Denis et de Mme Millot Christelle**



Ecole André Dubois d'Imphy

46 Rue Paul Vaillant Couturier

58160 Imphy



Depuis 2017

Atelier  
Canopé  
58

Périodes scolaires  
inter-vacances

DSDEN

Prêts de  
robots

DANE

Temps de formation

ERUN

Initiation des élèves  
à la programmation  
de façon ludique

- Pratiquer des langages
- Rendre compte d'observations, d'expérimentations
- Expliquer un phénomène à l'oral et à l'écrit
- Expliquer sa démarche et son raisonnement, argumenter

Domaine 1  
Les langages  
pour penser et  
communiquer

- Mobiliser les outils numériques
- Utiliser des outils numériques pour simuler des phénomènes
- Garder une trace écrite des recherches et des expériences réalisées

Domaine 2  
Les méthodes  
et outils pour  
apprendre



- Adopter un comportement éthique et responsable
- Relier les connaissances acquises en sciences et technologie

Domaine 3  
La formation  
de la personne  
et du citoyen



Domaine 4  
Les systèmes  
naturels et les  
systèmes  
techniques

- Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques
- Concevoir, créer, réaliser

# Mise en œuvre de la démarche d'investigation

## Emission d'hypothèses

- A partir d'observations, des hypothèses, des représentations initiales sont émises par les élèves, sur lesquelles nous revenons au cours ou à la fin de l'expérimentation.

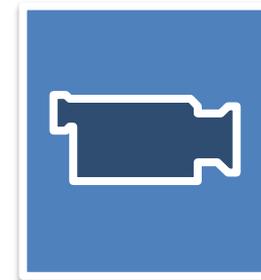
## Investigation

- L'investigation conduite par les élèves correspond à l'expérimentation et à la réalisation matérielle.

## Structuration des savoirs

- Retour sur les procédures, les notions, les définitions pour expliciter clairement les savoirs.

# Pack Lego Wedo 2.0 & Projets réalisés



*Vidéo des élèves en activité*

A. Milo, l'astromobile scientifique



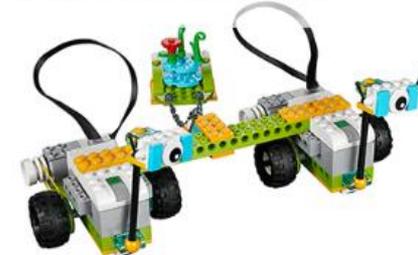
B. Détecteur de mouvement de Milo



C. Détecteur d'inclinaison de Milo



D. Collaboration entre astromobiles



A vos marques,

Prêts,

Programmez !





Programmez Milo pour qu'il  
avance, puis qu'il recule.

