

20/06/2025 - R2.14 Projet professionnel et personnel



PROJET CITOYEN

en école primaire

A.Réna M.Coignard K.Boeffard M.Gouélo

Sommaire

Table des matières

1. L'école

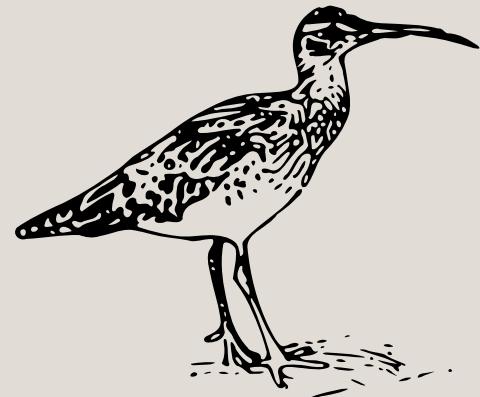
2. Les besoins

3. Mission

4. Déroulement

5. Résultat

6. Conclusion



L'ÉCOLE LES COURLIS

ECOLE MATERNELLE ET PRIMAIRE

PRÉSENTATION

Les Courlis est une petite école du golfe du Morbihan, accueillant moins d'une centaine d'élèves. L'école porte le nom d'un oiseau vivant dans les zones vaseuses de la région.

EQUIPE PÉDAGOGIQUE

L'école est géré par 3 enseignantes et une personne en service civique

BESOINS



Initier les élèves de Mme Scopsi à la robotique et à la programmation

NOTRE MISSION

OBJECTIF PRINCIPAL :

Préparer et animer un cours en plusieurs séances afin de valider les compétences à acquérir de la fin du cycle 2 jusqu'au cycle 3 dans l'informatique et les sciences

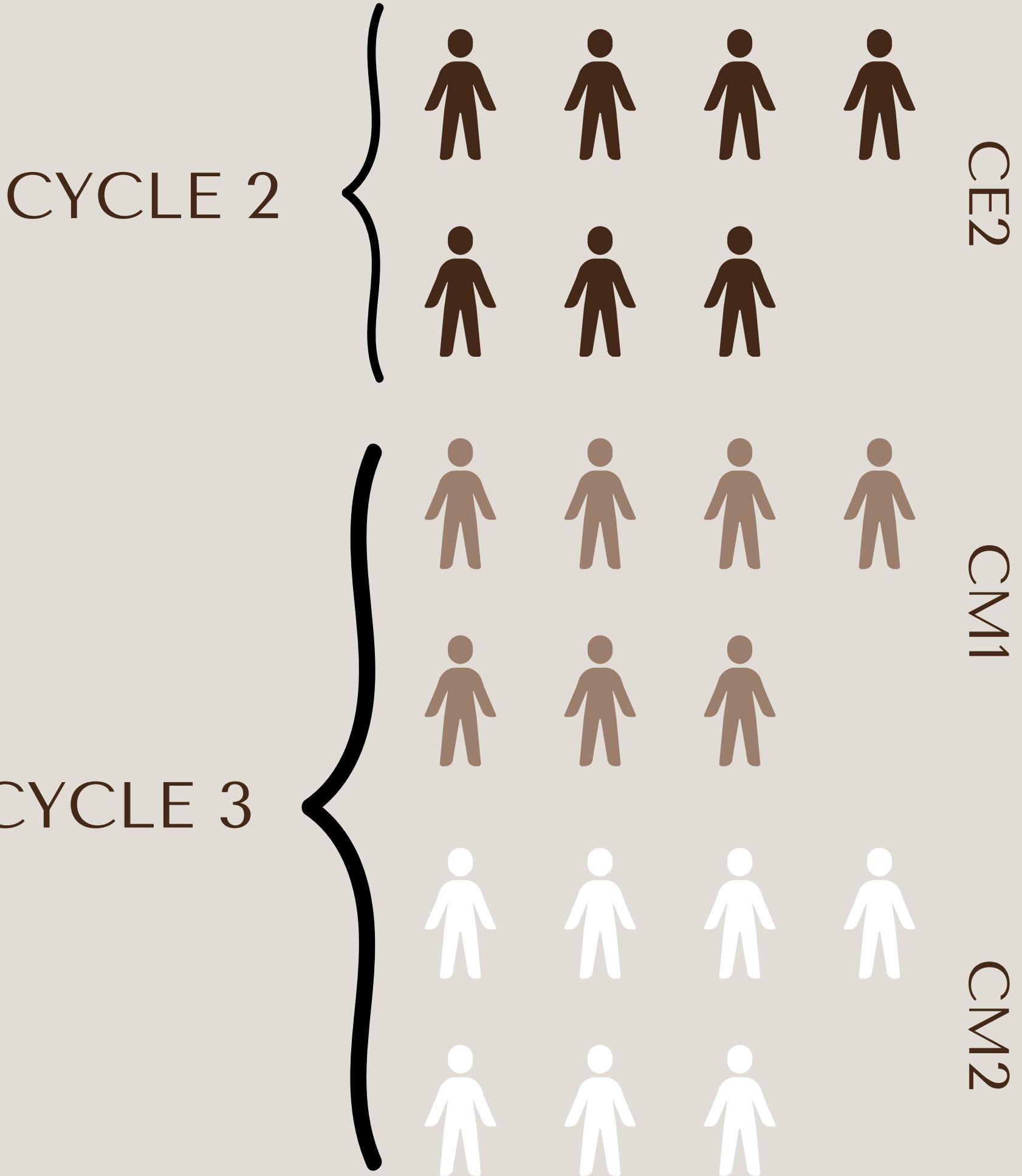
OBJECTIFS SPÉCIFIQUES :

- Découverte des usages du numérique
- Initiation à la programmation et à la pensée algorithmique
- Compréhension des objets du numérique



UNE CLASSE EN TRIPLE NIVEAUX

Classe à multiples niveaux qui nécessite un niveau de difficulté adapté, gradué, croissant



SUPPORT DE COURS

Séance 1 : des couleurs et des comportements

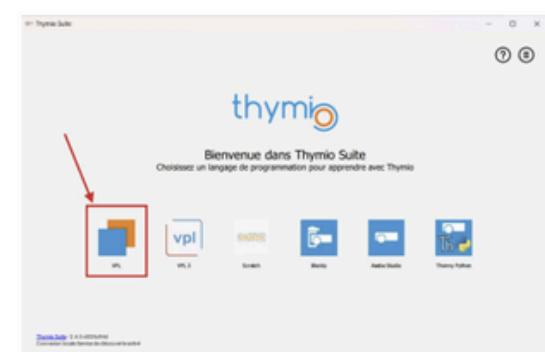
Couleur	Que fait le thymio	Éléments qui ont activés (experts)	comportement en un mot
VERT		 	
JAUNE		 	
ROUGE		 	
MAUVE			

Séance 3 – Programmer avec Thymio

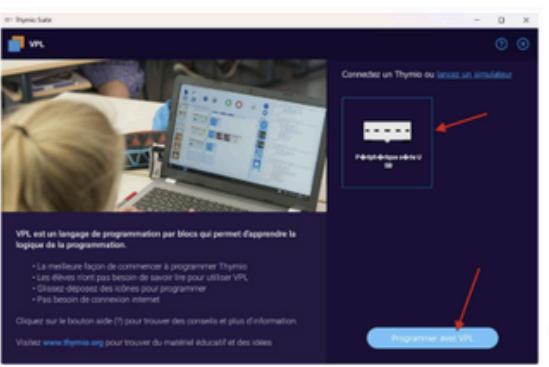
Comment programmer avec Thymio ?

1. Ouvrir l'application *Thymio Suite* de l'ordinateur
2. Cliquer sur la première case *VPL* comme sur l'image :
3. Brancher le robot Thymio à l'ordinateur avec le câble
4. Cliquer sur le Thymio qui vient d'apparaître à l'écran

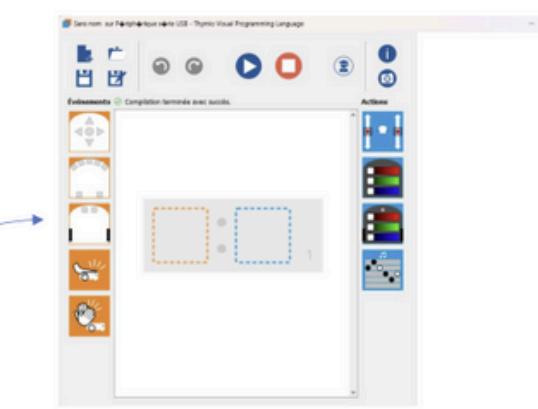
Puis sur le bouton *Programmer avec VPL*



Etape 2



Etape 4



Bravo, si tu es arrivé ici c'est que tu es prêt à coder !

Séance 2 – logique événementielle

séance 2: Établir des relations de cause à effet



 AMICAL	<ul style="list-style-type: none"> s'il détecte un objet devant lui s'il détecte un objet à droite s'il arrive au bord d'une table <ul style="list-style-type: none"> ● il tourne à gauche ● il tourne à droite ● il avance ● il s'arrête 	Capteurs utilisés pour ce comportement Tous les capteurs de distance à l'avant de Thymio
 PEUREUX	<ul style="list-style-type: none"> s'il détecte un objet devant lui s'il détecte un objet à droite si on tapote son dos s'il détecte un objet derrière lui <ul style="list-style-type: none"> ● il recule ● il avance ● il tourne à droite ● il recule à gauche ● il fait du bruit 	Entoure les capteurs utilisés pour ce comportement 
 EXPLORATEUR	<ul style="list-style-type: none"> s'il détecte un objet devant lui s'il détecte un objet à droite s'il détecte un objet à gauche s'il détecte un objet derrière lui s'il arrive au bord d'une table <ul style="list-style-type: none"> ● il recule ● il s'arrête ● il tourne à gauche ● il tourne à droite ● il ne fait rien 	Entoure les capteurs utilisés pour ce comportement 
 OBÉISSANT	<ul style="list-style-type: none"> si on appuie sur la flèche avant si on appuie sur la flèche arrière si on appuie sur la flèche de droite si on appuie sur la flèche de gauche <ul style="list-style-type: none"> ● il avance ● il recule ● il tourne à gauche ● il tourne à droite ● il ne fait rien 	Entoure les capteurs utilisés pour ce comportement 

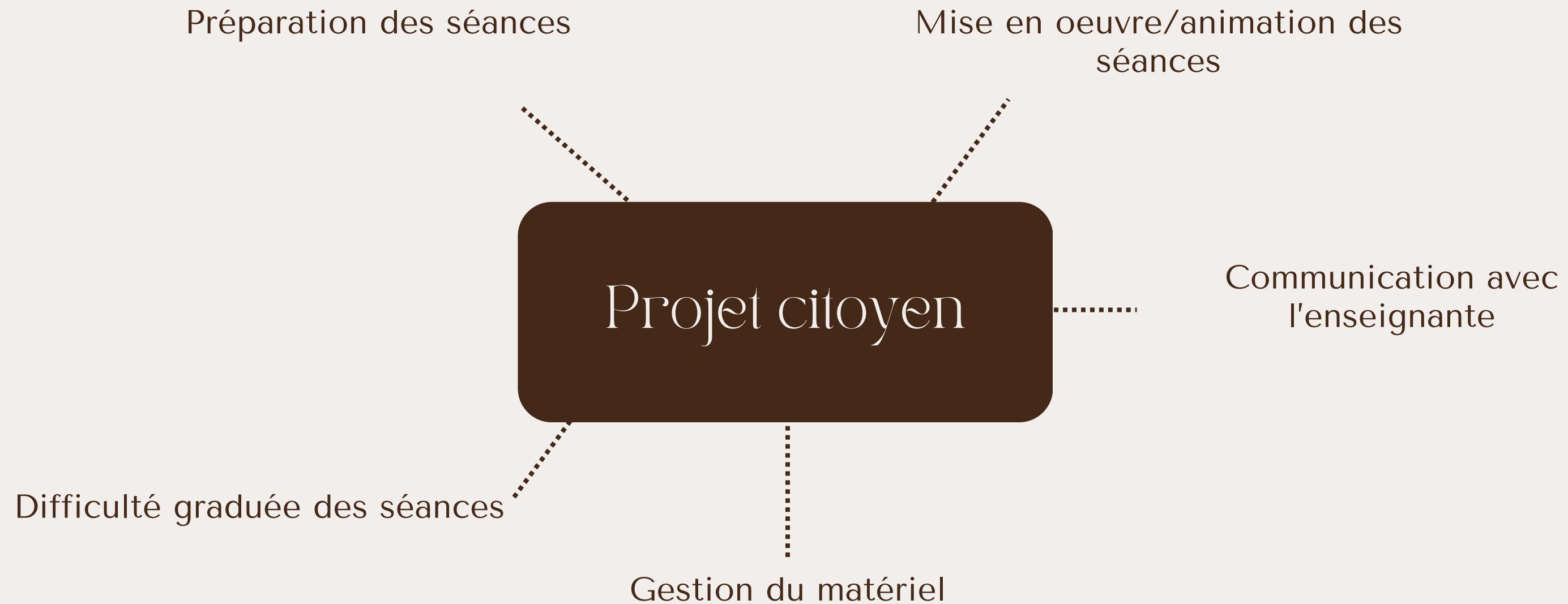
Extrait du livret élève

NOS RESSOURCES

- Robots
- Livret
- Feuille de dessins
- Ordinateurs
- Droit à l'image
- Cahiers
- Cerveaux !



MÉTHODOLOGIE



**Même si des rôles ont été définis,
Chaque membre du groupe a contribué à
chaque tâche**

RÉSULTATS

Tous les élèves ont réussi au moins un des mini-projets proposés.

Certains projets plus difficiles n'ont pas été réussis individuellement, mais ont été achevés en groupe.

Problème rencontré : adapter la difficulté selon 3 niveaux

Solution : différentes difficultés sur les mini-projets, ajout de tâches spécifiques pour les CM2

L'ÉQUIPE



Maël



Antoine



Kevin



Matthieu

COMMUNICATION



ECHANGES AVEC
L'ENSEIGNANTE



PARTAGE DE
FICHIERS/
RESSOURCES
ENTRE NOUS

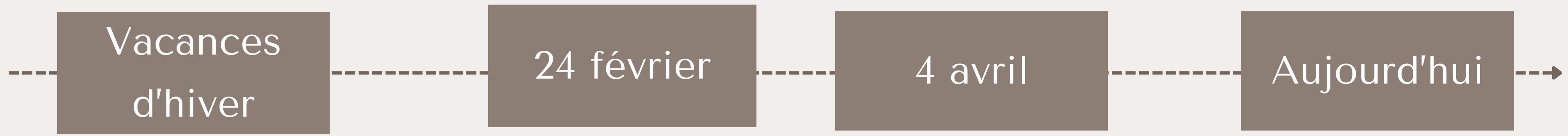


PARTAGE DE
FICHIERS AVEC
L'ENSEIGNANTE



PLANNIFICATION
DES SÉANCES

PLANIFICATION



Temps de préparation des 6 séances --> 3 demi-journées

Validation des séances par l'enseignante + quelques dernières modifications

Présentation des 6 séances à la classe : notion de cours en interaction, des activités en groupe, correction en classe entière, mini-projets (1h à 1h30 par séance)

Soutenance

CONCLUSION

OUVERTURE

Aller vers la 6ème....

Pendant la séance 6, nous avons proposé un cours sur Scratch aux CM2 pour les familiariser au langage de programmation utilisé au collège

**PROJET CITOYEN
DEPARTEMENT INFORMATIQUE**

iut: Vannes Université Bretagne Sud

**INITIATION À LA ROBOTIQUE
EN ECOLE PRIMAIRE**

L'ÉCOLE
Les Courlis - Tour du Parc (56)


OBJECTIF

- Apprentissage de la programmation
- Réalisation de projets avec les robots (labyrinthe, dessin)

MISSION

Initiation à la robotique
Comprendre ce qu'est un robot et ce qu'il peut faire
Résoudre des problèmes grâce à la programmation

LES COURS

- Découverte des robots. Comment fonctionnent-ils
- Utilisation de l'environnement de programmation VPL
- Programmation événementielle
- Mini-projet avec les robots



L'ÉQUIPE

 Maël Bien plus pédagogue en vrai !	 Antoine Parait calme en toute circonstance !	 Kevin Expert en langage Scratch	 Matthieu Encore plus pédagogue avec ses lunettes !
--	--	---	--

Ecole primaire Les Courlis, Tour du parc (56) | 02 97 67 30 70 | coordination H. TUFFIGO

Informatique

MERCI DE VOTRE
ATTENTION