

« SE DÉPLACER DANS LA VILLE DE DEMAIN »

VENDREDI 30 MARS 2018—COLLEGE JEAN GIONO, MANOSQUE

Aux **CYCLES 1 2 3**, codez :
de la tortue T3 à **GéoTortue**



Emmanuel Blanco, chargé de mission 1° DANE Aix-Marseille
Yvan D'Anna, ERUN

La tortue de sol T3 (Jeulin)

Adaptation

Un exemple en GS

Un exemple en CM1

Pour aller plus loin : Géotortue

Activité

La tortue de sol T3 (Jeulin)



La tortue de sol T3 (Jeulin)

Langage LOGO

Plan IPT 1985

Côté ludique

Coque transparente → désacralisation

La tortue de sol → objet

latéralisé

mobile

technologique

électrique

télécommandé

programmable pas à pas

programmable par procédures

La tortue de sol T3 (Jeulin)

La télécommande




La tortue de sol T3 (Jeulin)

Les cartes

perforées

reproductibles en carton (9,5 cm X 6 cm)

 fente la télécommande

Les ordres

certains sont paramétrés

déplacements

AVANCE X, RECULE X (X en cm)

rotation/pivot

TOURNE GAUCHE X, TOURNE DROITE X (X en °)

Adaptation

largeur de la T3 = 30 cm

« tapis de sol » → quadrillage 30x30 cm

→ espace aussi pour les élèves

1 mouvement = 1 carte

Cartes procédure

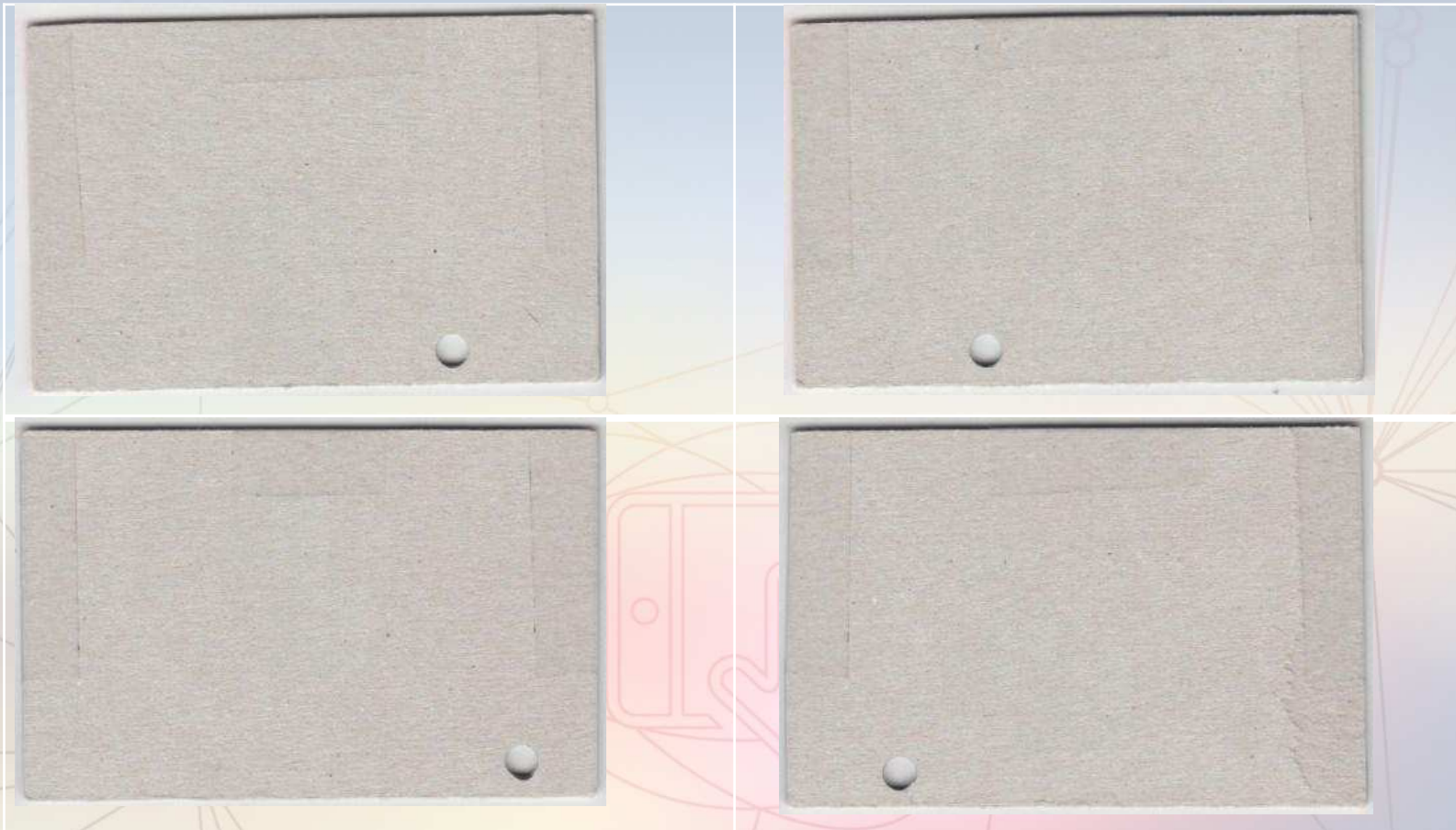
(AV 10 + AV 20) → AV 30 (RE 10 + RE 20) → RE

(TG 90) → TG (TD 90) → TD

codage à construire collectivement

Adaptation

Cartes peu différentes : 1 seule perforation



→ distinction visuelle difficile → [expérimentation](#)

Un exemple en GS

Travail sur l'espace

Décentration

Langage

Oral → mouvement

A/R Tortue ← → Elèves

Anticipation

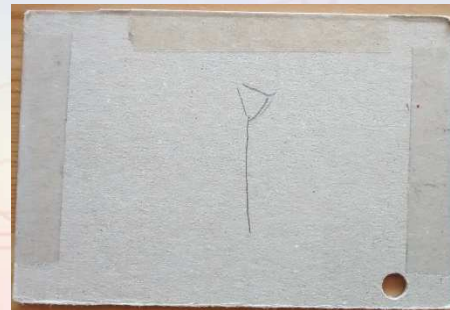
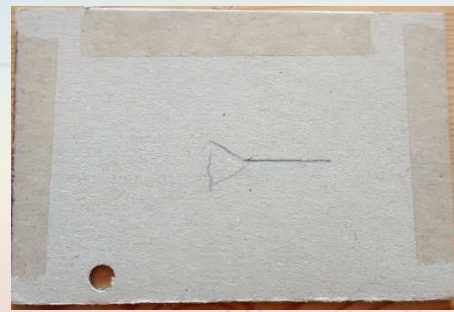
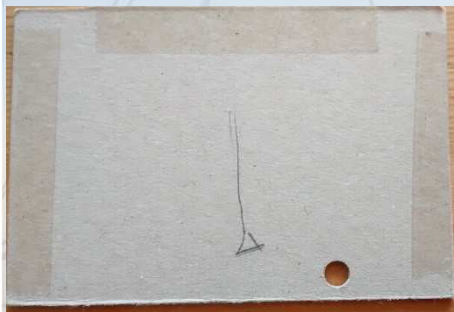
Projet / groupe

Ecrit → distinguer les cartes

Un exemple en GS

codage proposé par la plupart des élèves :
une flèche « simple »

Soan

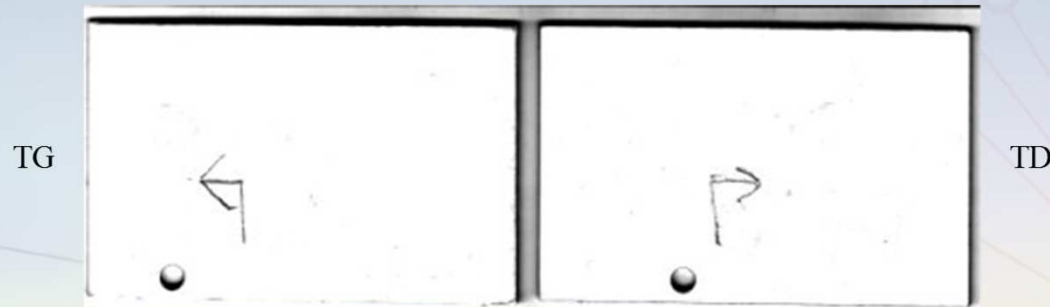


Ritedj

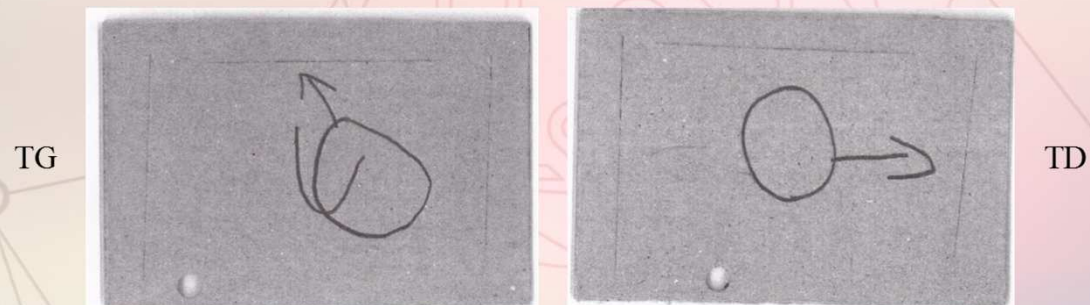


Un exemple en GS

Sara



Andréa



Un exemple en GS

Lou

AUCS

IREQLE

LTxOG

LTART

Un exemple en CM1

Aller plus loin

technologie

programmation

LANGAGE (encore et toujours)

La tortue de sol → objet

latéralisé

mobile

technologique

électrique

télécommandé

programmable pas à pas

programmable par procédures

Un exemple en CM1

Séquence courte

Découvrir, décrire

Démarche d'investigation

Précision du langage, acquisition de vocabulaire

Coopérer, communiquer, anticiper, vérifier ...

Programmer une carte « procédure »

apprends

instruction 1

instruction 2

...

c'est

procédure

Un exemple en CM1

Jouer sur les variables didactiques

La tortue (T) veut manger la salade (S) devant elle
sans passer par la case noire.

		S	
		T	

Dans la liste suivante, tu dois écrire les cartes à
mettre dans la télécommande pour que la tortue
arrive dans la case de la salade.

GéoTortue - Sans Titre

Fichiers Affichage Coloriage Bibliothèque Pinacothèque Outils Aide

Bac à sable Pupitre Coloriage

GAUCHE 0 DROITE

45 45 90 90 135 135 180

0 90 180 270 360

vg

crayon noir

crayon rouge

crayon bleu

crayon vert

Fenêtre de commande

av 10 re 10

av 25 re 25

av 100 re 100

tg 90 td 90

tg 45 td 45

tg 30 td 30

ic bc

ct mt

Cycle 3 et plus

Programmes simples (ou pas)

Possibilité de revenir au réel

pour programme x

apprends

instruction 1

instruction 2

...

fin

c'est programme «x»

Instructions : **rep : répéter**

si : branchement conditionnel

tant_que : boucle conditionnelle

boucle : boucle incrémentielle

...

The screenshot shows the Géotortue software interface. The menu bar includes 'Fichiers', 'Affichage', 'Coloriage', 'Bibliothèque', 'Pinacothèque', 'Outils', and 'Aide'. The toolbar contains various drawing tools. The main workspace is currently empty, with a small green turtle icon in the center, which is circled in red. A 'Procédures' panel on the right side is also circled in red. At the bottom left, a 'Fenêtre de commande' (command window) is circled in red. In the top right corner, a green box highlights the 'Bac', 'Table', 'Eupitre', and 'Coloriage' icons.



Activité

C'est à vous !

<http://geotortue.free.fr/>