
The treasure hunt

Séquence
d'apprentissage de
l'anglais et de la
programmation
pour le cycle 3

DSDEN44 – mars à juin 2019
V. Pétard, ERUN et
V. Beckmann, chargé de mission LV
Avec l'aide de Charles Jaunâtre, CPC

The Treasure Hunt

Ce projet a pour thématiques centrales l'environnement immédiat de l'élève (l'école, le village), ainsi que celui des loisirs numériques (les jeux vidéo, qui sont un loisir commun à beaucoup d'enfants de pays industrialisés, quelle que soit leur langue).

La situation initiale est une vidéo authentique extraite du jeu *minecraft* où l'on suit deux protagonistes qui essaient de sortir d'un labyrinthe, l'un d'entre eux ayant les yeux bandés, et devant donc suivre les instructions de son comparse.

Cette situation permet de mettre les élèves en projet autour d'un jeu de chasse au trésor, d'abord dans un quadrillage, puis dans un environnement scolaire.

Tout au long de la séquence, les élèves vont apprendre à comprendre et utiliser le vocabulaire relatif et le vocabulaire absolu, dans des situations d'anticipation/programmation de difficulté progressive.

En fin de séquence, les élèves pourront créer un jeu de chasse au trésor, permettant aux joueurs de partir d'un point de départ pour arriver à un point d'arrivée désigné par une succession de messages oraux et/ou écrits.

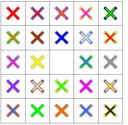
Plusieurs supports sont proposés : des *flashcards*, une vidéo authentique, des tutoriels vidéo, des dialogues enregistrés, du matériel de manipulation débranché et une chanson didactisée, qui permettra aux élèves de mémoriser les phrases mobilisées pendant la situation finale.



Contenus linguistiques visés :	Prérequis :	Le mobilier de la classe (rituels) Les couleurs de base – les prépositions in, on, under
	Formulations :	Consignes composées d'instructions du type : <i>Go forward, turn left, stop...</i>
	Vocabulaire :	<i>Up/down/left/right</i> <i>Start/stop/dig/go/Move /turn</i> <i>forward/backward</i> <i>A shark – a treasure</i>
	Aspects culturels :	Les jeux vidéo, La chasse au trésor, L'environnement scolaire
	Grammaire :	L'impératif
	Phonologie :	L'allongement des voyelles et la valeur du « r » dans les mots <i>forward</i> ('fɔ:wəd), <i>turn</i> (tɜ:n), <i>start</i> (sta:t), <i>shark</i> (ʃa:k)
Initiation à la programmation :	Savoir, lire et suivre des programmes d'instructions en langage absolu. Savoir identifier des erreurs possibles. Prendre conscience des limites du langage absolu. Apprendre à coder et décoder des programmes d'instructions en langage relatif, qu'elles soient codées par des symboles ou des expressions écrites.	
Résumé des séances :	Séance 1 :	Découvrir le projet et les premières directions
	Séance 2 :	Coder et décoder un déplacement en anglais
	Séance 3 :	Les limites du langage absolu
	Séance 4 :	Découvrir le langage relatif
	Séance 5 :	Utiliser le langage relatif
	Séance 6 :	Produire un message de chasse au trésor
	Evaluations	Lire et comprendre - Ecouter et comprendre - Ecrire
Rituel principal :	Hide and seek in the classroom	Les éléments de la classe, Jouer à cache-cache.



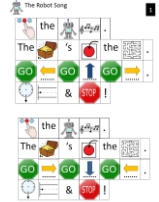
Séance 1 : (consignes audio)	Découvrir le projet et les premières directions	 45 minutes
Audio 01 The classroom Poster Hide and seek	RITUEL Hide and seek (cache-cache) • Afficher le poster <i>Hide and seek</i>. (Il s'agit d'un plan simplifié de votre classe, il peut être produit avec classroom4teachers.org) • Ecouter l'audio « <i>The classroom</i> » et désigner les différents éléments mobiliers de la classe quand ils sont nommés. • Interroger le groupe d'élèves en désignant un des <i>éléments</i> du poster. P. : <i>Where is this in the classroom? Point it with your finger.</i> • Valider en pointant du doigt, et en nommant l'objet. • Poursuivre avec les autres pictogrammes du poster.	Script audio : <i>a window – the door – a table – a chair – the board – the teacher's desk – shelves</i>  Vos élèves auront peut-être envie de répéter les noms des différents éléments mobiliers de la classe. L'objectif, pour cette fois est bien de rafraîchir la mémoire auditive de vos élèves.
Vidéo Side Quest – Blind in a maze	DÉCOUVERTE Découvrir une vidéo du jeu Minecraft <u>Activité de contextualisation :</u>  Connaissez-vous le jeu minecraft ? C'est un jeu dans lequel on se déplace dans un univers virtuel. Connaissez-vous des mots que l'on utilise en anglais ou dans une autre langue pour se déplacer ? Prendre en note les propositions sur un cahier. A la fin de ce temps, prévenir les élèves que les déplacements vont être très importants dans le projet qui va être mené, et que certains mots qu'ils viennent de proposer sont utilisés dans la vidéo à venir. <u>Activité de découverte :</u> Visionner la vidéo <i>Blind in a maze</i> et demandeur aux élèves de repérer des instructions pour se déplacer. P. : <i>Watch the video. Do you recognize words? Do you recognize directions or actions?</i> É. : Réponses possibles des élèves (en anglais) <i>forward, up, left, right, stop.</i> Visionner à nouveau la vidéo et demandeur de retenir les instructions que l'on entend et de dire ce que l'on a compris. P. : <i>Watch the video again. Try to understand the situation and remember the different directions and instructions.</i> É. : Réponses possibles des élèves (en français) On voit un personnage qui se déplace dans un labyrinthe. Il y a deux joueurs. Ils jouent à Minecraft. Il y en a un qui donne des instructions à l'autre. Indiquer que la classe va mener un projet de chasse au trésor à la fin de la séquence.	 L'objectif ici est de garder une mémoire des connaissances initiales. Idéalement, il ne faudrait pas que vos élèves puissent lire les termes que vous écrivez. Toutes les langues sont les bienvenues.  La vidéo choisie est relativement complexe en termes de débit et de formulations. N'hésitez pas à rassurer vos élèves en leur disant qu'il est parfaitement normal qu'ils ne comprennent pas tout ce qui se dit. L'objectif pour eux sera juste de comprendre le sens global de la situation et de repérer quelques mots au passage.
Audio 02 directions 6 Flashcards "directions"	APPROPRIATION ORALE Comprendre les noms des directions <u>Activité : Look and listen – tuto vidéo</u> Afficher les <i>flashcards</i> au tableau et diffuser l'audio « <i>directions</i> ». Montrer du doigt les flashcards les unes après les autres. Écouter l'audio à deux reprises et désigner ces flashcards. P. : <i>Look and listen.</i> <u>Activité : Listen and point - tuto vidéo</u> Afficher les flashcards à différents endroits du tableau comme indiqué : P. : <i>Show the flashcards.</i>	Script : <i>go, stop, left, right, up, down.</i>  Il est possible de coller les flashcards avec de la pâte à fixer en-dehors du tableau.

6 Flashcards "directions"  (*) (*) Par binôme : une grille au trésor et un pirate.  (*)	Énoncer une direction et demander aux élèves de pointer du doigt la <i>flashcard</i> correspondante. P. : <i>Up ... Point up.</i> Valider et recommencer avec les différentes directions et actions. Activité : Listen and mime – tuto vidéo Proposer un geste par formulation, puis demander aux élèves de faire ce geste lorsqu'ils entendent la formulation correspondante. P. : <i>Look at the mime, then listen and mime.</i> Activité : Listen, repeat and move the pirate. Afficher la grille au trésor grand format et en distribuer une par binôme ainsi que le petit pirate. Faire positionner la grille telle qu'affichée au tableau (croix rouge en haut à gauche). Demander aux élèves de placer le personnage sur la case blanche. P. : <i>Here is a maze and a little pirate. Put the pirate in the center.</i> Énoncer une succession d'instructions, faire répéter chaque instruction par les élèves puis demander de déplacer le pirate. Valider en déplaçant le personnage au tableau. P. : <i>Listen, repeat and move the pirate. Go up. Go up (again). Go right. Go down. Go right. Stop.</i> Demander sur quelle case se trouve le pirate : P. : <i>What colour is the cross ?</i> É. : <i>It's red and yellow.</i> Renouveler l'activité avec un parcours plus long. Activité : Pairwork Demander à un élève de chaque binôme d'inventer un chemin vers un trésor, et de l'énoncer à voix haute à son partenaire qui déplacera le pirate. P. : <i>Guide your friend to the treasure.</i> É. : <i>(formulations attendues) Go down, go left, go up, stop.</i> Inverser les rôles au sein du binôme plusieurs fois.	 On dira "point to go/stop.". En revanche, pour les directions, on pourra se passer du "to" : « point left.»  L'orientation du personnage n'a pas d'importance puisqu'il s'agira ici de mouvement absolu. L'orientation n'a donc pas d'incidence sur les déplacements. Si certains binômes choisissent une orientation différente, il sera intéressant de noter que leur point d'arrivée restera le même. <u>Il est nécessaire que les deux élèves du binôme soient côte à côte, idéalement face au tableau.</u>  Il ne s'agit pas encore ici d'une activité de codage mais plutôt d'une activité d'appropriation orale. La validation se fera au fil des déplacements. <u>Il est nécessaire que les deux élèves du binôme soient côte à côte.</u>
 5 min 6 Flashcards "directions"  La grille  Une grande feuille de papier type « paperboard »	BILAN DE SÉANCE 1- Qu'avons-nous appris aujourd'hui ? •  Montrer les différentes <i>flashcards</i> et demander : P. : <i>Selon vous, que signifient tous ces mots ?</i> •  Valider les réponses apportées en français. 2- Mise en projet •  Annoncer que l'on va apprendre à nommer les directions en anglais mais aussi à écrire des messages pour une chasse au trésor. Demander ce qu'il faut apprendre à faire et à dire en anglais pour réaliser ce projet. É. : <i>Savoir dire les directions, savoir dire qu'on avance ou qu'on recule, qu'on se tourne, qu'on s'arrête.</i> Prendre en note ces éléments sur un poster vierge afin de s'y référer en cours de séquence.	

Avant la séance 2 : Proposer les activités marquées d'un astérisque (*) dans une séance courte de 15 min :

Listen and mime - Listen, repeat and move the pirate - Pairwork

Séance 2 : (consignes audio)	Coder et décoder un déplacement en anglais	 45 minutes
5 min Audio 01 The classroom Poster <i>Hide and seek</i>	RITUEL <i>Hide and seek (cache-cache)</i> • Afficher le poster <i>Hide and seek</i>. • Ecouter l'audio « <i>The classroom</i> » en marquant des pauses et demander aux élèves de pointer du doigt les différents éléments mobiliers de la classe quand ils sont nommés. Faire répéter collectivement les différents mots. P. : <i>Listen and point, then repeat the words.</i> • Désigner un des éléments du poster et demander : P. : <i>Is it a table? Thumbs up if it's correct. Thumbs down if it isn't.</i> • Valider en nommant l'objet et en pointant les pouces vers le haut ou vers le bas. Par exemple : P. : <i>Yes, it is. It's a table. / No it isn't. It's not a table, it's a chair.</i>	Script audio : <i>a window – the door – a table – a chair – the board – the teacher's desk – shelves</i> Il est possible de faire répéter par les mots par groupes, par exemple : <i>only this row, only this column, boys only/girls only/ all together...</i>
10 min Audio 04 The robot song - Pt 1 Poster : the robot song Pt-1 (imprimer sur deux A3) (*) Par binôme : une grille au trésor et un pirate.	REBRASSAGE <i>Revoir les directions et les actions simples</i> Activité : <i>The robot song</i> • Ecouter la première partie de la chanson « <i>The robot song</i> ». P. : <i>Listen to the song.</i> • Afficher la trace mémoire de la chanson et procéder à une seconde écoute en désignant les éléments visuels. P. : <i>Look and listen.</i> • Ecouter une troisième fois la chanson et demandeur aux élèves de pointer dans les directions entendues et de mimer les actions. P. : <i>Listen and point to the directions. Mime the actions.</i> Activité : <i>Listen, repeat and move the pirate (variante)</i> Afficher la grille au trésor grand format et demandeur aux élèves, répartis par binômes, de positionner la leur telle qu'affichée au tableau. Leur demandeur de placer le pirate sur la case blanche. P. : <i>Here is a maze and a little pirate. Put your pirate in the center.</i> Montrer que vous avez une bandelette avec une succession de flèches. P. : <i>These are your instructions. Listen, repeat and move your pirate.</i> Lire les instructions une à une, les faire répéter par les élèves avant de déplacer leur pirate. Ne pas déplacer le personnage au tableau. A la fin de la série d'instructions, demandeur sur quelle case se trouve le pirate : P. : <i>Where is the pirate? What colour is the cross?</i> É. : <i>It's red and yellow.</i> Renouveler l'activité avec un parcours plus long que vous pourrez écrire rapidement sur une bandelette vierge.	Script : <i>This is the robot song The treasure's in the maze Go left, go up, go right Now start, and stop! This is the robot song The treasure's in the maze Go right, go down, go left Now start, and stop!</i> L'action « start » peut être mimée en faisant semblant de se mettre en marche. L'action « stop » en montrant la paume de sa main. Il s'agit ici pour les élèves de voir que le parcours est anticipé, et qu'il est codé sous forme de message.
10 min Par binôme : une grille et un pirate. Des bandelettes vierges	APPROPRIATION ORALE <i>Planifier un trajet et le coder</i> Activité : <i>Pairwork</i> Répartir les élèves par binômes. Demandeur à un élève de chaque binôme d'inventer un chemin vers un trésor, de le coder sur une bandelette en dessinant des flèches puis de l'énoncer à voix haute à	Il s'agit cette fois d'une activité de codage et d'appropriation orale. Il est nécessaire que les deux élèves du binôme soient côte à côte.

	son partenaire qui déplacera le pirate.  <i>P.: Get in pairs. One pupil is the coder. He writes the way to the treasure and guides the pirate to it.</i> <i>É. : (formulations attendues) Go down, go left, go up, go right, stop. What colour is it/the cross?</i> Inverser les rôles au sein du binôme plusieurs fois.																							
 15 min (*) 6 Flashcards "directions"  étiquettes-mots : <table><tr><td>up</td><td>down</td></tr><tr><td>stop</td><td>go</td></tr><tr><td>left</td><td>right</td></tr></table> (*)	up	down	stop	go	left	right	APPROPRIATION ECRITE  Associer les flashcards à leur transcription écrite Activité : Match the pictures and the words Afficher les différentes étiquettes-mots au tableau, ainsi que les flashcards comme indiqué ici :  Demander aux élèves de poser leurs mini-flashcards devant eux. P.: Put your mini-flashcards on your table. Désigner une des étiquettes, la lire à haute voix et demander aux élèves de montrer la flashcard correspondante. P. : Listen, read and show the matching mini-flashcard. les élèves montrent leurs flashcards Valider puis procéder de même avec toutes les étiquettes. Progressivement, ne plus lire à haute voix au moment de la désignation, mais au moment de la validation. Activité : Read the message/Write a message Afficher la grille au trésor grand format et une série d'instructions écrites : <table><tr><td>go</td><td>go</td><td>go</td><td>go</td><td>go</td><td>go</td><td>go</td><td>stop</td></tr><tr><td>up</td><td>right</td><td>up</td><td>Left</td><td>left</td><td>down</td><td>down</td><td></td></tr></table> Demander aux élèves de lire collectivement le message écrit et appeler un élève au tableau pour déplacer le pirate. P.: Read the message together. Louise will move the pirate. Renouveler l'activité si le temps le permet.	go	go	go	go	go	go	go	stop	up	right	up	Left	left	down	down		 Il est important que les premières lectures à haute voix soient effectuées par l'enseignant(e). Par la suite, les élèves pourront lire en silence « dans leur tête ».  Il s'agit ici de faire en sorte que la lecture des mots écrits ne déforme pas trop la prononciation des mots. La lecture collective peut permettre à l'enseignant d'identifier les mauvaises prononciations et de les rectifier.
up	down																							
stop	go																							
left	right																							
go	go	go	go	go	go	go	stop																	
up	right	up	Left	left	down	down																		
 5 min  Poster : the robot song Pt-1 Une grande feuille de papier type « paperboard »	BILAN DE SÉANCE 1- Qu'avons-nous appris aujourd'hui ?  Montrer la trace mémoire de la chanson et demander : P. : Selon vous, de quoi parle cette chanson ?  Montrer une bandelette et demander : P. : Selon vous, à quoi sert la bande de papier? 2- Point sur le projet Sur le plan de la langue, cette séance était centrée sur l'utilisation autonome des formulations de déplacement et sur leur lecture. Sur le plan de l'initiation à la programmation : Dans la première séance, chaque instruction était suivie d'un déplacement. Cette fois, tous les déplacements étaient prévus sous forme d'instructions dans un ordre précis sur la bande de programmation. On écrit un programme avec un langage (= coder). Ce programme peut être exécuté par une autre personne (= décoder).  Demander ce qu'il faut encore apprendre à faire et à dire en anglais pour réaliser ce projet. Prendre en note sur le poster rédigé en première séance, les avancées réalisées dans les différents domaines.																							

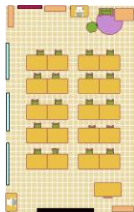
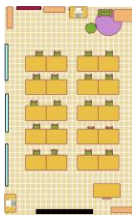
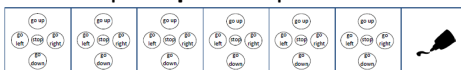
Avant la séance 3 : Proposer les activités marquées d'un astérisque (*) dans une séance courte de 15 min :

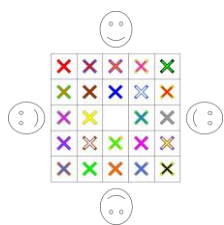
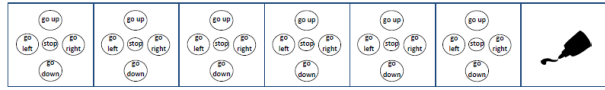
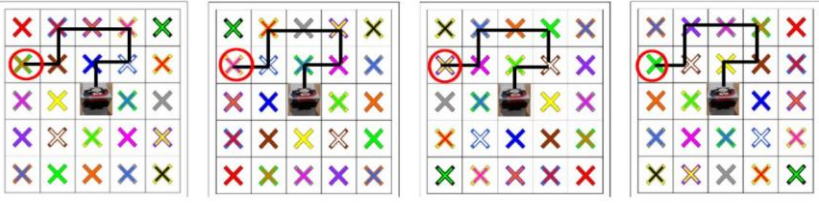
The robot song - Match the pictures and the words - Read the message



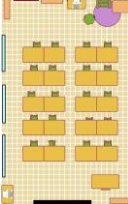
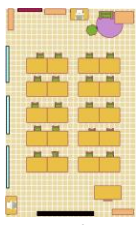
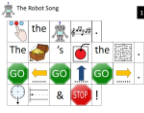
Séquence « The treasure hunt » - DSDEN44 – 2019 – V. Pétard (numérique) et V. Beckmann (LV)

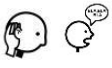
Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la [Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 3.0 non transposé](https://www.pedagogie.ac-nantes.fr/pratique-d-une-langue-vivante-etrangere/documents/treasure-hunt-une-sequence-d-apprentissage-en-langues-vivantes-et-initiation-a-la-programmation-1200010.kjsp).
<https://www.pedagogie.ac-nantes.fr/pratique-d-une-langue-vivante-etrangere/documents/treasure-hunt-une-sequence-d-apprentissage-en-langues-vivantes-et-initiation-a-la-programmation-1200010.kjsp>

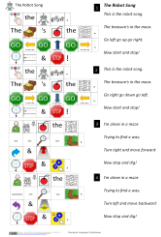
Séance 3 : (consignes audio)	Les limites du langage absolu	 45 minutes																
 5 min  Audio 01 The classroom  Poster <i>Hide and seek</i>	RITUEL  <i>Hide and seek (cache-cache)</i> • Afficher le poster <i>Hide and seek</i>. • Ecouter l'audio « <i>The classroom</i> » en marquant des pauses et demander aux élèves de pointer du doigt les différents éléments mobiliers de la classe quand ils sont nommés. Faire répéter collectivement les différents mots. <i>P. : Listen and point, then repeat the words.</i> • Désigner un des éléments du poster et demander : <i>P. : Is it a table? Thumbs up if it's correct. Thumbs down if it isn't.</i> • Valider en nommant l'objet et en pointant les pouces vers le haut ou vers le bas. Par exemple : <i>P. : Yes, it is. It's a table. / No it isn't. It's not a table, it's a chair.</i> 	Script audio : a window – the door – a table – a chair – the board – the teacher's desk - shelves  Il est possible de faire répéter les mots par des groupes restreints, par exemple : <i>only this row, only this group, boys only/girls only/ all together...</i> Il vous est également possible d'ajouter un adjectif de couleur, par exemple : a red chair, a brown desk, etc.																
 10 min (*)  Audio 04 The robot song - Pt 1  Poster : the robot song Pt-1 Par binôme : une grille au trésor et un pirate.  	REBRASSAGE  Revoir les directions et les actions simples <i>Activité : The robot song</i> • Afficher la trace mémoire de la chanson et procéder à une écoute en désignant les éléments visuels. <i>P. : Look and listen.</i> • Ecouter deux ou trois fois la chanson et demandeur aux élèves de pointer dans les directions entendues et de mimer les actions. <i>P. : Listen and point to the directions. Mime the actions.</i> <i>Activité : Read the message/Write a message</i> Afficher la grille au trésor grand format et une série d'instructions écrites : <table><tr><td>go</td><td>go</td><td>go</td><td>go</td><td>go</td><td>go</td><td>go</td><td>stop</td></tr><tr><td>up</td><td>right</td><td>up</td><td>Left</td><td>left</td><td>down</td><td>down</td><td></td></tr></table> Demandeur aux élèves de lire collectivement le message écrit et appeler un élève au tableau pour déplacer le pirate. <i>P.: Read the message together. Louise will move the pirate.</i> Ecrire un nouveau message <u>en dictée à l'adulte</u> et renouveler l'activité en appelant un nouvel élève au tableau. <i>P.: Let's write a new message together.</i> <i>P.: Now, Augustin will move the pirate. Read the new message together.</i>	go	go	go	go	go	go	go	stop	up	right	up	Left	left	down	down		Script : <i>This is the robot song The treasure's in the maze Go left, go up, go right Now start, and stop! This is the robot song The treasure's in the maze Go right, go down, go left Now start, and stop!</i>  Il vous est possible ici de laisser les élèves programmer librement un chemin, y compris s'il sort des limites de la grille.
go	go	go	go	go	go	go	stop											
up	right	up	Left	left	down	down												
 10 min (*) Par binôme : une grille et un pirate.  Des bandelettes écrites 	APPROPRIATION ECRITE  Planifier un trajet et le coder à l'écrit <i>Activité : Pairwork</i> Répartir les élèves par binômes. Demandeur à un élève de chaque binôme d'inventer un chemin vers un trésor, de le coder sur une bandelette en coloriant des instructions écrites puis de le lire à voix haute à son partenaire qui déplace le pirate.  <i>P.: Get in pairs. One pupil is the coder. He colors the instructions to the treasure and reads the message.</i> <i>É. : (formulations attendues) Go down, go left, go up, go right, stop. What colour is it/the cross?</i> Inverser les rôles au sein du binôme plusieurs fois.	 Il s'agit cette fois d'une activité de codage et d'appropriation de lecture oralisée pour l'émetteur, et de compréhension orale pour le récepteur (qui ne doit pas voir la bandelette). Il est nécessaire que les deux élèves du binôme soient côte à côte. Il est possible de coller deux ou trois bandelettes pour produire un message long.																

 10 min  Audio 06 <i>The treasure hunt</i> Par groupe de 4 : une grille et un pirate  	DECOUVERTE  Les limites du langage absolu Activité : <i>listen and move the pirate</i> Répartir les élèves par groupes de quatre et les faire s'asseoir autour d'une même table comme indiqué :  Dans chaque groupe, désigner l'élève qui fait face au tableau. Lui demander d'écouter le message et de déplacer le pirate vers le trésor. <i>Script : go up, go right, go up, go left, go left, go down, go left, stop.</i> <i>P. : Listen to the instructions and move the pirate. What colour is the cross?</i> Reproduire l'activité avec les autres élèves par vagues successives : élèves dos au tableau, élèves ayant le tableau sur leur droite, ...	 Etant donné qu'ils ne sont pas tous orientés de la même manière, les quatre élèves devraient normalement arriver en fin de parcours sur quatre croix différentes. <u>C'est bien l'effet recherché</u> . Ce paradoxe sera relevé lors de la phase de bilan. Il est donc recommandé de fixer la grille afin qu'elle ne pivote pas.
 10 min une bandelette écrite  la grille et le pirate   Une grande feuille de papier type « <i>paperboard</i> »	BILAN DE SÉANCE 1- Qu'avons-nous appris aujourd'hui ?  Montrer une bandelette écrite et demander : P. : <i>Selon vous, à quoi sert la bande de papier ? Que savons-nous faire de plus que la dernière fois ?</i>   Montrer la trace grille de la chasse au trésor et demander : P. : <i>Selon vous, quel est le véritable emplacement du trésor ? Pourquoi êtes-vous arrivés sur des croix différentes ?</i> E. : <i>Cela dépend de comment est tourné celui qui entend le message par rapport à la grille...</i> Voici les quatre parcours qui ont normalement été réalisés :  2- Point sur le projet  Demander ce qu'il faut encore apprendre à faire et à dire en anglais pour réaliser ce projet. E. : <i>Il faudrait donner des instructions au robot pirate sans tenir compte de son environnement. Il faudrait s'imaginer à la place du robot pour lui dire d'avancer, de tourner,...</i> Prendre en note sur le poster rédigé en première séance, les avancées réalisées dans les différents domaines.	

Avant la séance 4 : Proposer les activités marquées d'un astérisque (*) dans une séance courte de 15 min :
The robot song (vers un chant collectif) – Pairwork

Séance 4 : (consignes audio)	Découvrir le langage relatif	 45 minutes
 5 min  Audio 01 The classroom  Poster <i>Hide and seek</i>	RITUEL  <i>Hide and seek (cache-cache)</i> • Afficher le poster <i>Hide and seek</i>. • Ecouter l'audio « <i>The classroom</i> » en marquant des pauses et demander aux élèves de pointer du doigt les différents éléments mobiliers de la classe quand ils sont nommés. Faire répéter collectivement les différents mots. P. : <i>Listen and point, then repeat the words.</i> • Désigner un des éléments dans la classe ou sur le poster et demander : P. : <i>What is this?</i> • Choisir un élève qui lève la main, écouter sa proposition, la valider et la faire répéter par le groupe classe. Par exemple : E. : <i>It's a table.</i> P. : <i>Yes, It's a table. Repeat together : It's a table.</i> 	Script audio : <i>a window – the door – a table – a chair – the board – the teacher's desk – shelves</i>  A ce stade, il est préférable de ne pas demander aux élèves qui ne lèvent pas la main de faire une proposition.
 5 min  Audio 04 The robot song - Pt 1  Poster : the robot song Pt-1	REBRASSAGE   <i>Revoir les directions et les actions simples</i> <u>Activité</u> : <i>The robot song</i> • Afficher la trace mémoire de la chanson et procéder à une écoute en désignant les éléments visuels. P. : <i>Look and listen.</i> • Ecouter deux ou trois fois la chanson et demander aux élèves de pointer dans les directions entendues et de mimer les actions. P. : <i>Listen and point to the directions. Mime the actions.</i>	Script : <i>This is the robot song The treasure's in the maze Go left, go up, go right Now start, and stop! This is the robot song The treasure's in the maze Go right, go down, go left Now start, and stop!</i>
 10 min  Vidéo A Robot in a maze	DECOUVERTE   <i>Le langage relatif</i> <u>Activité de contextualisation</u> :  Lors de la dernière séance, nous avons constaté que nos robots n'étaient pas tous arrivés au même endroit. Auriez-vous une solution à nous proposer pour éviter ce genre de problème ? <u>Activité de découverte</u> : Visionner la vidéo A Robot in a maze et demander aux élèves de repérer des instructions pour se déplacer. P. : <i>Watch the video. Do you recognize words? Do you recognize directions or actions?</i> É. : Réponses possibles des élèves (en anglais) <i>move forward, move backward, turn left, turn right, dig.</i> Visionner à nouveau la vidéo et demander de retenir les instructions que l'on entend et de dire ce que l'on a compris. P. : <i>Watch the video again. Try to remember the different instructions. Tell what you understand.</i> É. : Réponses possibles des élèves (en français) Il y a quelqu'un qui programme un robot pour qu'il se déplace dans un labyrinthe sans toucher les requins. Ensuite, on voit le robot se déplacer. Le robot arrive bien au trésor donc le programme est bon.	

Séance 5 : (consignes audio)	Utiliser le langage relatif	 45 minutes
 5 min  Audio 01 The classroom Flashcard <i>The treasure</i> 	  Hide and seek (cache-cache) • Ecouter l'audio « <i>The classroom</i> » en marquant des pauses et demander aux élèves de pointer du doigt les différents éléments mobiliers de la classe quand ils sont nommés. Faire répéter collectivement les différents mots. P. : <i>Listen and point, then repeat the words.</i> • Demander un volontaire pour jouer à un jeu de cache-cache. P. : <i>Who wants to play the Hide and seek game ?</i> • Choisir un élève volontaire, lui demander de se cacher. En son absence, positionner la Flashcard « <i>Treasure</i> » dans un endroit de la classe. P. : <i>Let's hide the treasure : It's on the teacher's desk.</i> • A son retour, lui donner collectivement un message lui permettant de retrouver la carte. P. et E. : <i>Go to the teacher's desk.</i> • Renouveler l'opération avec plusieurs joueurs.	Script audio : <i>a window – the door – a table – a chair – the board – the teacher's desk – shelves</i>  Si vos élèves ont déjà appris les prépositions de lieu (<i>in, on, under, between, next to...</i>), il est possible de les intégrer dans le message. Par exemple : <i>The treasure is under the board.</i>
 10 min  Audio 10 The robot song – version complète  Poster : <i>the robot song</i> pages 1 à 4  Mini-flashcards <i>« instruction cards »</i>	  Revoir les mots du vocabulaire relatif Activité : <i>The robot song (version complète)</i> • Afficher la trace mémoire de la chanson et procéder à une écoute en désignant les éléments visuels. P. : <i>Look and listen.</i> • Réécouter deux fois le second couplet de la chanson et demander aux élèves de nommer les actions entendues. P. : <i>Listen and name the actions you hear.</i> Activité : Listen and put in the right order – tuto vidéo Distribuer à chaque élève des vignettes du langage relatif et les faire découper. P. : <i>Cut out the pictures.</i> Lire un programme et demander aux élèves de positionner leurs cartes d'instructions sur leur table dans l'ordre entendu. P. : <i>Listen and put the pictures in the right order.</i> Pour la vérification finale, demander aux élèves de lire le programme collectivement à haute voix, et réaliser les actions en vous déplaçant physiquement (faire un pas en avant, tourner à gauche, etc...) P. : <i>Now read the program together, I will act like a robot.</i> Renouveler l'activité une fois.	Script : <i>I'm alone in a maze Trying to find a way Turn right and move forward Now stop and dig! I'm alone in a maze Trying to find a way. Turn left and move backward Now stop and dig!</i> Exemple de programme : <i>Move forward, turn left, move forward, turn right, turn right, move backward, turn left, move backward, stop, dig.</i> Autre programme possible : <i>Move forward, turn right, move backward, turn right, move forward, turn left, move backward, stop, dig.</i>
 20 min Par binôme : une grille et un pirate.  Des bandelettes vierges Des trombones	  Activité : The maze (activité par binômes) Répartir les élèves par binômes. Distribuer le matériel : la grille et le pirate, une bandelette de programmation et des trombones. Demander aux élèves de mettre en commun leurs cartes d'instructions. P. : <i>Get in pairs. Put your mini-flashcards together. One of you will write a program and read it.</i> Situation 1 : <i>Find the treasure</i> Afficher au tableau la position du robot et son orientation :	

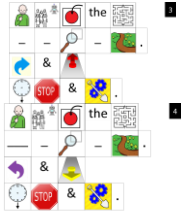
 5 requins par binôme	Chaque binôme écrit les instructions pour trouver un trésor, sans contrainte, en positionnant ses instructions dans l'ordre sur une bandelette de papier. P. : <i>The pirate is here, looking this way. Write the way to a treasure with the instructions. Put them on the paper stripe in the right order.</i> Lire le message au binôme voisin sans qu'il ne voie la bandelette d'instructions. Les faire déplacer le pirate. P. : <i>Read the message to your neighbors. They listen and move their pirate.</i> Faire valider la case d'arrivée en nommant les couleurs de la croix. P. : <i>The pirate-team says the colors of the final cross. Check and confirm.</i> Inverser les rôles. Situation 2 : The sharks Afficher au tableau la position du robot et son orientation, avec cette fois des requins. Distribuer et faire positionner les requins sur les grilles des binômes. P. : <i>Put the sharks on your grids.</i> P. : <i>The pirate is here, looking this way. Write the way to a treasure with the mini-flashcards. Put them on the paper stripe in the right order. Be careful : you can't be on a shark!</i> Faire valider le chemin emprunté et la case d'arrivée par l'élève qui a écrit les instructions. P. : <i>Is the pirate on the treasure? Say "yes" or "no".</i> Inverser les rôles.	 Il est possible de demander au rédacteur de dessiner en secret la croix sur laquelle se trouve le trésor, pour la vérification finale.  Il est possible de faire vivre cette situation de façon corporelle, dans un espace dégagé, en matérialisant les cases de la grille par des cerceaux. Dans ce cas, un élève jouera le rôle du robot/pirate.
 5 min  Audio 10 The robot song – version complète Trace écrite "The robot song"	APPROPRIATION ECRITE  Découvrir les paroles de la chanson à l'écrit Distribuer la trace mémoire/trace écrite « <i>The robot song</i> ». Ecouter la chanson en lisant les paroles.	
 5 min Une grande feuille de papier type « <i>paperboard</i> »	BILAN DE SÉANCE 1- Qu'avons-nous appris aujourd'hui ?  Qu'avons-nous appris à faire aujourd'hui ? E. : <i>Ecrire un programme avec des cartes d'instructions et le lire, le comprendre et l'exécuter.</i> Selon les rôles, que fallait-il savoir faire ? E. : <i>Celui qui écrit le message doit se mettre à la place du robot/pirate, et prévoir les déplacements dans le bon ordre. Celui qui écoute doit juste comprendre ce qu'on lui dit et agir sans réfléchir en s'imaginant être le robot/pirate.</i> 2- Point sur le projet  Demander ce qu'il faut encore apprendre à faire et à dire en anglais pour réaliser ce projet. Prendre en note sur le poster rédigé en première séance, les avancées réalisées dans les différents domaines.	

Avant la séance 5 : Proposer les activités marquées d'un astérisque (*) dans une séance courte de 15 min :
The robot song – the sharks



Séquence « The treasure hunt » - DSDEN44 – 2019 – V. Pétard (numérique) et V. Beckmann (LV)

Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la [Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 3.0 non transposé](https://www.pedagogie.ac-nantes.fr/pratique-d-une-langue-vivante-etrangere/documents/treasure-hunt-une-sequence-d-apprentissage-en-langues-vivantes-et-initiation-a-la-programmation-1200010.kjsp).
<https://www.pedagogie.ac-nantes.fr/pratique-d-une-langue-vivante-etrangere/documents/treasure-hunt-une-sequence-d-apprentissage-en-langues-vivantes-et-initiation-a-la-programmation-1200010.kjsp>

Séance 6 : (consignes audio)	Produire un message de chasse au trésor	 50 à 55 minutes
 5 min Flashcard The treasure 	RITUEL  <i>Hide and seek (cache-cache)</i> • Demander à un volontaire de jouer à un jeu de cache-cache. P. : <i>Who wants to play the Hide and seek game ?</i> • Choisir un élève volontaire, lui demandeur de se cacher. En son absence, positionner la Flashcard « Treasure » dans un endroit de la classe. P. : <i>Go hide yourself. Now, let's hide the treasure.</i> • A son retour, demander à un <u>ou plusieurs</u> élèves de lui donner un message lui permettant de retrouver la carte. E. : <i>Go to the window. Turn left. The treasure is under the table.</i> • Renouveler l'opération avec plusieurs joueurs.	Script audio : <i>a window – the door – a table – a chair – the board – the teacher's desk – shelves</i>  Un premier élève peut donner un indice, qui sera progressivement complété par d'autres indices, fournis par d'autres élèves.
 15 min  Audio 10 The robot song – version complete  Poster : the robot song pages 1 à 4 Prévoir des vignettes d'instructions supplémentaires 	REBRASSAGE  <i>Revoir les mots du vocabulaire relatif</i> <u>Activité</u> : <i>The robot song (version complète)</i> • Afficher la trace mémoire de la chanson et procéder à une écoute en désignant les éléments visuels. P. : <i>Look, listen, and sing if you can.</i> • Demander aux élèves de chanter la chanson avec appui sur la bande son, tout d'abord sans trace écrite, puis avec cette dernière. P. : <i>Let's sing the song.</i> <u>Activité</u> : <i>The dummy robot (activité par binômes)</i> Répartir les élèves par binômes. Distribuer le matériel : une bandelette de programmation et des trombones. Demander aux élèves de mettre en commun leurs cartes d'instructions. P. : <i>Get in pairs. Put your mini-flashcards together.</i> Situation 1 : <i>Treasure race with one treasure</i> Afficher au tableau la position du robot et son orientation : Chaque binôme écrit les instructions pour se rendre au trésor, en utilisant le moins d'instructions possible pour arriver le premier. P. : <i>The pirate is here, looking this way. Write the instructions to find the treasure. Try to use as few instructions as possible to arrive first.</i> Demander aux binômes d'échanger leurs programmes, et de vérifier s'ils sont corrects. Un des membres du binôme lit les instructions à haute voix, et l'autre réalise les mouvements. P. : <i>Pass your program to your neighbours. Check if the program is correct. One pupil reads the instructions. The other one moves the pirate.</i> Identifier collectivement le programme le plus court : P. : <i>Which program is the best? How many instructions do you have?</i> Situation 2 : <i>Treasure race with two treasures</i> Afficher au tableau la position du robot et son orientation : Procéder comme pour la situation 1. Modifier la première consigne : P. : <i>The pirate is here, looking this way. Write the instructions to find the two treasures. Try to use as few instructions as possible to arrive first.</i>	 Le chant en appui sur le script permettra de s'assurer que la prononciation n'est pas trop altérée par le passage à l'écrit.

 10 min Trace écrite  toutes les Flashcards  Etiquettes-mots <table><tr><td>start</td><td>down</td></tr><tr><td>stop</td><td>left</td></tr><tr><td>go</td><td>right</td></tr><tr><td>up</td><td>turn left</td></tr><tr><td>turn right</td><td>move</td></tr><tr><td>a treasure</td><td>forward</td></tr><tr><td>a shark</td><td>move</td></tr><tr><td>dig</td><td>backward</td></tr></table>	start	down	stop	left	go	right	up	turn left	turn right	move	a treasure	forward	a shark	move	dig	backward	APPROPRIATION ECRITE  Trace écrite « Vocabulaire absolu/vocabulaire relatif » Activité : Listen, read and show Afficher les flashcards du projet au tableau, et les étiquettes « vocabulaire absolu/vocabulaire relatif ». Demander aux élèves de poser les mini-flashcards correspondantes sur leur table. P. : Take your mini-flashcards and put them on your table. Désigner une étiquette, la lire à haute voix et demander aux élèves de montrer la mini-flashcard correspondante. P. : Listen, read and show the matching flashcard. Progressivement, ne plus lire l'étiquette à haute voix, et se contenter de la désigner. Demander aux élèves de la lire tout haut. P. : From now on, I won't read the word : You read out loud and show the matching flashcard. En fin d'activité, associer les flashcards et les étiquettes correspondantes par paires au tableau. Distribuer la trace écrite « vocabulaire absolu/vocabulaire relatif ». Demander aux élèves d'écrire les mots à leur place. P. : Take your mini-flashcards and put them on your table.  Il est important que ce soit l'enseignant qui lise les mots lors de leur première lecture à haute voix.
start	down																
stop	left																
go	right																
up	turn left																
turn right	move																
a treasure	forward																
a shark	move																
dig	backward																
 15 min Fiches "the Treasure Hunt log"  Vidéo Tutoriel – The Treasure hunt log FR/EN	PRODUCTION ECRITE  Rédiger un message de chasse au trésor Distribuer à chaque élève une fiche "the Treasure Hunt log" ainsi que les vignettes. Demander à chaque élève de disposer le pirate et les requins sur la grille de gauche et le ou les trésors sur la grille de droite. (voir tutos video – EN / FR) P. : Put your pirate and sharks where you want on the left grid. Stick the treasure(s) on the right grid and draw the way to the treasure. Demander à chaque élève de rédiger les instructions permettant au pirate d'atteindre le ou les trésors (en s'aidant de sa trace écrite). P. : Write the instructions for your treasure hunt.  La fiche ainsi rédigée sera vérifiée par l'enseignant, plastifiée puis pliée au niveau du pointillé. Le chemin vers le trésor est rédigé en toutes lettres dans la partie gauche. Les obstacles et le point de départ sont matérialisés sur la grille centrale. Le trajet est tracé sur la grille de droite, et les trésors sont collés à leurs places. Les joueurs doivent donc lire les instructions et tracer le chemin au crayon effaçable sur la grille centrale, faire une croix là où se trouvent les trésors. Une fois ceci fait, la feuille pourra être dépliée, et la grille de droite servira pour l'autocorrection.																
 5 min Une grande feuille de papier type « paperboard »	BILAN DE SÉANCE 1- Qu'avons-nous appris aujourd'hui ?  Qu'avons-nous appris à faire aujourd'hui ? E. : Ecrire la trace écrite et rédiger une fiche de chasse au trésor avec les instructions en anglais. Coder, décoder, vérifier un programme. 2- Point sur le projet  Demander si le projet s'est déroulé comme prévu. Faire un point sur ce qui a été appris. Conclure le projet.																

Après la séance 6 : Les grilles produites par les élèves seront **vérifiées** par l'enseignant (ou par des groupes d'élèves), puis **plastifiées** et **pliées**. Les élèves pourront ensuite **jouer** librement à ce jeu auto-correctif.

Il est possible par la suite **d'inventer** une chasse au trésor à plus grande échelle, par exemple dans la cour de l'école, en mobilisant les formulations acquises pendant cette séquence. Il est également possible de **réinvestir** et **poursuivre** les acquisitions relatives à la programmation, avec ou sans robot ([voir pistes proposées](#)).



Trois situations d'évaluation vous sont proposées.
Libre à chaque enseignant de déterminer la ou les compétences qu'il souhaitera évaluer.

The treasure hunt – évaluation 1

Situation d'évaluation :

L'élève doit lire une série d'instructions écrites en anglais et tracer le chemin du robot en fonction de ce qu'il aura compris.

Compétence évaluée :

Lire et comprendre – Comprendre des textes courts et simples accompagnés d'un document visuel en s'appuyant sur des éléments connus.

Modalités :

Individuelle – Le travail sera réalisé sur une feuille. Les consignes seront données en français afin de concentrer l'évaluation sur la compréhension des éléments visés.

Attendus :

L'élève doit être capable de lire comprendre les consignes lues, et de se mettre à la place du robot pour tracer le chemin qu'il parcourt.

Formulations et lexique en jeu :

Move forward, move backward, turn left, turn right, dig.

Critères de réussite :

L'élève trace correctement le trajet du robot et indique d'une croix l'endroit où il creuse.

Difficultés particulières :

En cas d'échec, il peut être intéressant de vérifier individuellement si la difficulté rencontrée n'est pas liée au mouvement relatif du robot. Il peut être difficile pour certains élèves de décoder les mouvements en imaginant être à la place du robot.

Treasure Hunt – évaluation 1 – Lire et comprendre : Comprendre des textes courts et simples accompagnés d'un document visuel en s'appuyant sur des éléments connus.

Nom : _____ Prénom : _____

CONSIGNE : Lis les instructions et trace le chemin du robot. Trace une croix dans les cases où il creuse pour trouver les trésors. Attention : il y a trois trésors à trouver.

1	Move forward						
2	Move forward						
3	Turn right						
4	Move forward						
5	Dig						
6	Turn left						
7	Move forward						
8	Move forward						
9	Turn right						
10	Move backward						
11	dig						
12	Turn right						
13	Move backward						
14	Move backward						
15	dig						

Tu as tracé des croix à l'emplacement de 0 – 1 – 2 – 3 trésors.

Le chemin que tu as tracé est en partie correct – majoritairement correct – entièrement correct



Treasure Hunt – V. Beckmann – DSDEN44 – mars à juin 2018 cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la [Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

– ÉVALUATION 1 –

CONSIGNE : Lis les instructions et trace le chemin du robot. Trace une croix dans les cases où il creuse pour trouver les trésors. Attention : il y a trois trésors à trouver.

	Prénom : Nom :	
Partiellement atteint	L'élève a trouvé moins de deux trésors et tracé une petite partie du trajet du robot.	
Atteint	L'élève a correctement tracé une grande partie du trajet du robot et l'emplacement de deux trésors.	
Dépassé	L'élève a correctement tracé le chemin du robot et l'emplacement des trois trésors.	



Séquence « The treasure hunt » - DSDEN44 – 2019 – V. Pétard (numérique) et V. Beckmann (LV)

Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la [Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 3.0 non transposé](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).
<https://www.pedagogie.ac-nantes.fr/pratique-d-une-langue-vivante-etrangere/documents/treasure-hunt-une-sequence-d-apprentissage-en-langues-vivantes-et-initiation-a-la-programmation-1200010.kisp>

The treasure hunt – évaluation 2

Situation d'évaluation :

L'élève doit lire une série d'instructions écrites en anglais et tracer le chemin du robot en fonction de ce qu'il aura compris.

Compétence évaluée :

Ecouter et comprendre – Ecouter et comprendre des messages oraux simples relevant de la vie quotidienne, des histoires simples.

Modalités :

Individuelle – Le travail sera réalisé sur une feuille. Les consignes seront données en français afin de concentrer l'évaluation sur la compréhension des éléments visés.

l'audio sera lu deux fois, trois fois si nécessaire.

Attendus :

L'élève doit être capable de comprendre des consignes entendues, et de se mettre à la place du robot pour tracer le chemin qu'il parcourt.

Formulations et lexique en jeu :

Move forward, move backward, turn left, turn right, dig.

Critères de réussite :

L'élève trace correctement le trajet du robot et indique d'une croix l'endroit où il creuse.

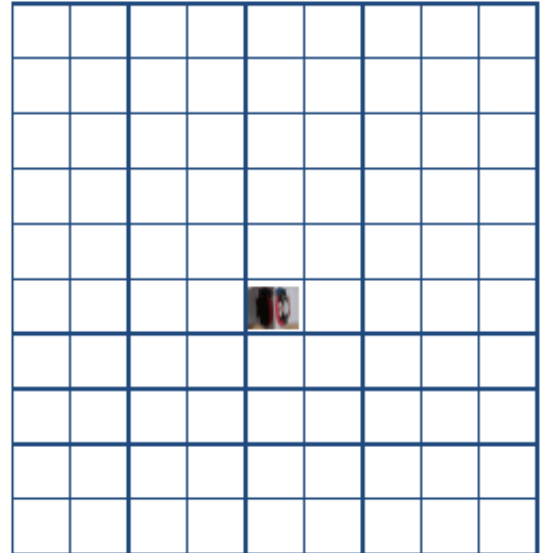
Difficultés particulières :

En cas d'échec, il peut être intéressant de vérifier individuellement si la difficulté rencontrée n'est pas liée au mouvement relatif du robot. Il peut être difficile pour certains élèves de décoder les mouvements en imaginant être à la place du robot.

Treasure hunt – évaluation 2 – Ecouter et comprendre : Ecouter et comprendre des messages oraux simples relevant de la vie quotidienne, des histoires simples.

Nom : _____ Prénom : _____

CONSIGNE : Ecoute les instructions et trace le chemin du robot. Trace une croix dans les cases où il creuse pour trouver les trésors. Attention : il y a quatre trésors à trouver.



Tu as tracé des croix à l'emplacement de 0 — 1 — 2 — 3 — 4 (trésor(s)).

Le chemin que tu as tracé est : ☐ entièrement correct — ☐ majoritairement correct — ☐ entièrement correct



Treasure Hunt – V. Beckmann – DSDEN44 – mars à juin 2019. Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la [Licence Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/).

– ÉVALUATION 2 –

CONSIGNE : Ecoute les instructions et trace le chemin du robot. Trace une croix dans les cases où il creuse pour trouver les trésors. Attention : il y a quatre trésors à trouver.

	Prénom : Nom :	
Partiellement atteint	L'élève a trouvé moins de deux trésors et tracé une petite partie du trajet du robot.	
Atteint	L'élève a correctement tracé une grande partie du trajet du robot et l'emplacement de deux ou trois trésors.	
Dépassé	L'élève a correctement tracé le chemin du robot et l'emplacement des quatre trésors.	

Audio 13 : évaluation 2

Script : *Move forward, move forward, dig, turn left, move forward, move forward, move forward, dig, turn right, move backward, move backward, move backward, turn right, move forward, dig, turn right, move forward, move forward, turn right, move backward, move backward, dig*



Séquence « The treasure hunt » - DSDEN44 – 2019 – V. Pétard (numérique) et V. Beckmann (LV)

Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la [Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 3.0 non transposée](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/).
<https://www.pedagogie.ac-nantes.fr/pratique-d-une-langue-vivante-etrangere/documents/treasure-hunt-une-sequence-d-apprentissage-en-langues-vivantes-et-initiation-a-la-programmation-1200010.kjsp>

The Treasure Hunt – évaluation 3

Situation d'évaluation :

L'élève doit produire une série d'instructions écrites en anglais et tracer le chemin du robot correspondant à ce message.

Pour cela, il doit utiliser une bibliothèque de mots proposés. Il doit produire au minimum 8 instructions.

Compétence évaluée :

Ecrire – Mobiliser des structures simples pour écrire des phrases en s'appuyant sur une trame connue.

Modalités :

Individuelle – Le travail sera réalisé sur une feuille. Les consignes seront données en français afin de concentrer l'évaluation sur la compréhension des éléments visés.

Attendus :

L'élève doit être capable de mobiliser des consignes apprises pendant la séquence, de les associer pour produire une série d'instructions et de tracer le trajet du robot correspondant à ce message.

Formulations et lexique en jeu :

Move forward, move backward, turn left, turn right, dig.

Critères de réussite :

Être capable de mettre les mots dans l'ordre voulu pour rédiger une consigne. Avoir une copie correcte. Décoder le message écrit pour tracer le chemin correspondant.

Difficultés particulières :

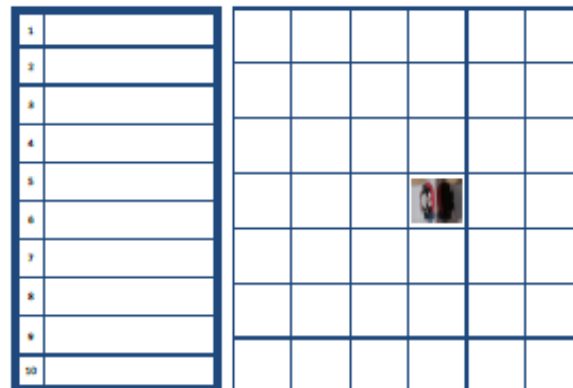
En cas d'échec, il peut être intéressant de vérifier individuellement si la difficulté rencontrée n'est pas liée au mouvement relatif du robot. Il peut être difficile pour certains élèves de décoder les mouvements en imaginant être à la place du robot. L'orthographe des mots peut également poser problème à certains élèves du fait du code grapho-phonétique de la langue anglaise.

Treasure Hunt – Évaluation 3 – Écrire – Mobiliser des structures simples pour écrire des phrases en s'appuyant sur une trame connue.

Nom : _____ Prénom : _____

CONSIGNE : Utilise tous les mots qui te sont proposés pour rédiger au minimum huit instructions pour le robot. Trace ensuite le trajet réalisé par le robot et une croix à l'emplacement où il creuse.

move move dig turn left turn right backward
forward right move backward move turn forward



Tu as écrit 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 instructions correctes
Le chemin que tu as tracé est en partie correct – majoritairement correct – entièrement correct
La croix correspond – ne correspond pas à l'emplacement décrit dans ton message.



Treasure Hunt – V. Beckmann – CDD 6164 – créé à juin 2018 cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/). <https://www.pedagogie.ac-nantes.fr/pratique-d-une-langue-vivante-etrangere/documents/treasure-hunt-une-sequence-d-apprentissage-en-langues-vivantes-et-initiation-a-la-programmation-1200010.kjsp>

– ÉVALUATION 3 –

CONSIGNE : Utilise tous les mots qui te sont proposés pour rédiger au minimum huit instructions pour le robot. Trace ensuite le trajet réalisé par le robot et une croix aux emplacements où il creuse.

	Prénom : Nom :	
Partiellement atteint	L'élève a rédigé moins de quatre instructions correctes et/ou a tracé un trajet du robot qui ne correspond pas au message écrit.	
Atteint	L'élève a rédigé quatre à six instructions correctes et/ou a tracé un trajet du robot majoritairement satisfaisant mais incomplet.	
Dépassé	L'élève a correctement tracé le chemin du robot et rédigé huit instructions correctes.	



Séquence « The treasure hunt » - DSDEN44 – 2019 – V. Pétard (numérique) et V. Beckmann (LV)

Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la [Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 3.0 non transposée](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/).
<https://www.pedagogie.ac-nantes.fr/pratique-d-une-langue-vivante-etrangere/documents/treasure-hunt-une-sequence-d-apprentissage-en-langues-vivantes-et-initiation-a-la-programmation-1200010.kjsp>