

PROGRAMMATION ROBOT

Atelier



OBJECTIFS

- Se repérer dans l'espace, utiliser le langage pour communiquer, utiliser les nombres.
- Découvrir un objet technologique.
- S'initier à la programmation.

PRÉSENTATION



Niveau : PS au CP



Durée : 60 minutes



Lieu : Salle d'atelier

➡ Dérroulement :

- Introduction : Vidéo présentant Rhudy et le robot Tale-Bot
- T1 : « Jouer au Robot » : les enfants se déplacent avec leur corps pour appréhender les déplacements (avancer, tourner à droite, tourner à gauche...).
- T2 : « Jouer avec Rhudy » : les enfants jouent avec Rhudy qui doit atteindre une destination. Ils lancent un dé et déplacent le jeton Rhudy.
- T2 : « Jouer avec le robot Tale-Bot » : les enfants programment le robot, pour atteindre un animal puis un lieu. Ils utilisent des cartes de direction pour préparer le déplacement.

Les séquences sont adaptées en fonction du niveau de la classe. Activités proposées avant et après la visite.



Matériel : tapis de parcours, dé, le jeton Rhudy, cartes de direction, robots.



[Lien vers les programmes scolaires](#)

PS – GS

- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
- Construire les premiers outils pour structurer sa pensée
- Explorer le monde

CP

- Questionner le monde
- Français, Mathématiques
- Socle commun de connaissances, de compétences et de culture : 1, 2 et 4

Cet atelier a été conçu avec la participation de Vincent Guibout, Enseignant référent aux usages du numérique des circonscriptions de Lannion - Guingamp et des écoles maternelles de Ploumilliau et Trélévern.