FICHE ENSEIGNANTS

PROGRAMMATION ROBOT

Atelier



OBJECTIFS

- S'initier à la programmation.
- S'initier à la robotique.
- Aborder les sciences, la technologie et les mathématiques.
- Utiliser et maîtriser des outils numériques.

PRÉSENTATION

Niveau : CE1 -CM2/ 6ème

Durée : 90 minutes

Lieu : Salles d'ateliers

Déroulement :

Thibault, un jeune passionné d'informatique et robotique, teste un nouveau robot. Il demande aux élèves de l'aider à programmer des robots.

L'atelier se déroule en 5 parties :

- Introduction : une vidéo introduit le scénario.
- « Tutoriels» : les élèves s'exercent à programmer un robot par étapes. (direction, boucle, capteur ultra son, conditions...).
- « Challenge final » : en autonomie, les élèves écrivent un programme.
- Bilan et conclusion vidéo

Matériel : tablettes, robots mBot-Blue de Makeblock, logiciel de programmation Scratch, tapis de parcours.

Lien vers les programmes scolaires

CE- CM et 6ème

- Sciences et technologie
- Mathématiques
- Socle commun de connaissances de compétences et de culture : 1, 2 et 4