

PROGRAMMER

Robots ! Objets techniques, objets culturels | CP

Apports pédagogiques

Ce projet sur le thème des robots permet de construire de nombreux liens entre des disciplines. En programmant les robots, les élèves découvrent la notion d'algorithme de manière ludique.

Référence aux programmes

Questionner le monde des objets :

- Les objets techniques, qu'est-ce que c'est ? À quels besoins répondent-ils ? Comment fonctionnent-ils ?
- Commencer à s'approprier un environnement numérique

Questionner l'espace et le temps :

- Se repérer dans l'espace et le représenter
- Vocabulaire permettant de définir des déplacements

Compétences numériques

- Programmer
- Usage de logiciels usuels



Descriptif de l'action

L'école est concernée par le PNE, l'enseignante chevronnée souhaite faire évoluer sa pratique et profiter du matériel mis à disposition de l'école pour s'initier aux outils numériques.

Elle a assisté aux actions de formations de la circonscription et nous avons monté une séquence de découverte de la robotique. Avec dans un premier temps un travail sur les représentations culturelles des robots. Ensuite, des séances de recherche et de manipulation des Thymio en prêt dans l'école.

Organisation pédagogique : Activités en atelier par demi-classe

Lieu : Salle de classe / salle informatique polyvalente

Matériel et supports : Robots Thymio, parcours imprimés

Lien vers dossier en ligne :

<https://edu-nuage.ac-versailles.fr/s/29NUMWUfccUId3h>

