

PROGRAMMER

Nao-Thymio-Scratch : des robots-des-cp / CP

Apports pédagogiques

Lors de ce projet de classe, les élèves ont été amené à collaborer tout au long l'année autour d'un objectif commun : faire un film réunissant tous les robots rencontrés. Ils ont pu réunir et mettre à profit les différentes compétences acquises dans ce film.

Référence aux programmes

Se repérer et se déplacer en utilisant des repères et des représentations.

- Programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran
- Réaliser des déplacements dans l'espace

Expérimenter, produire, créer

- Employer divers outils pour représenter

La narration et le témoignage par les images.

- Témoigner en réalisant des productions pérennes.

Compétences numériques

- Utiliser des robots.



Descriptif de l'action

Dans le cadre d'un prêt à l'année du Canopé, les élèves ont pu bénéficier de la présence du robot Nao dans leur classe. En parallèle, ils ont utilisé les robots Thymio et commencé la programmation sur Scratch. L'enseignant souhaitait scénariser une rencontre entre ces robots et présenter ainsi les différents usages.

Organisation pédagogique :

- Scratch: 4 tablettes en fond de classe avec des fiches défis progressives toute l'année

- Thymios: 3 élèves par robot.

- Nao: groupe classe

Lieux : classe - atelier

Matériel et supports :

1 robot humanoïde Nao - 2 robots Thymio - 4 tablettes android avec Scratch Junior

Ressources numériques : Blog académique

Lien vers les vidéos ScolaWebTv

Film: <https://video.crdp.ac-versailles.fr/scolawebtv/5/6/1/34561.mp4>