



ETWIN ROBOT QUEST



S'OUVRIR À LA CULTURE ANGLOPHONE À TRAVERS LE CODAGE.

Mener à bien la quête qui permettra de réaliser une collection culturelle et linguistique autour du monde anglophone.

DÉCOUVRIR LA ROBOTIQUE ÉDUCATIVE

Programmer un robot pour lui faire suivre un parcours adapté au niveau des élèves. Permettre aux élèves de s'initier progressivement au codage et à la programmation dans le cadre d'un projet proposé aux enseignants.



FAIRE PARTICIPER SES ÉLÈVES À UN PROJET COOPÉRATIF

Des morceaux de planisphère différents sont proposés à chaque mission. À la fin du projet, le monde anglophone est reconstitué en mettant bout à bout les plateaux.

DÉCOUVRIR ET PRATIQUER UNE PLATEFORME EUROPÉENNE POUR MENER SES PROJETS

Découvrir une plateforme européenne sécurisée pour oser mener des programmes internationaux. Valoriser l'initiation des élèves au codage et à la programmation en participant à un programme européen Codeweek.



UNE PÉRIODE - UNE MISSION

Participer à un projet qui se déroule sur chaque période au cours de l'année scolaire. Partir de l'Europe, pour survoler l'Amérique du Nord et arriver en Océanie !

Attention départ imminent !

INSCRIPTIONS LORS DE LA PREMIÈRE PÉRIODE

S'inscrire pendant la première période pour permettre aux élèves et aux enseignants de s'approprier le projet.



POUR TOUS RENSEIGNEMENTS

etwinrobotquest@ac-versailles.fr