

Défi n°7 : "Prends les commandes"

Objectif de l'activité : S'initier à la programmation du robot

Description :

Les élèves s'initient à la programmation du robot grâce à une interface intuitive qui propose des pictogrammes. Plusieurs niveaux sont proposés selon l'âge des élèves. Ce défi demande environ 30 minutes de mise en route

- rappel des points abordés lors des discussions sur les robots
- présentation des pictogrammes et de l'interface de programmation

Déroulement :

Commencer par reprendre quelques éléments discutés lors des activités découvertes comme :

- les différents types de robot
en quoi sont-ils différents ?
- Thymio change de couleur et de comportement
comment est-ce possible ?
comment fait-on pour programmer ?

Expliquer ensuite que le robot Thymio a encore une couleur qu'ils n'ont pas explorée, la couleur blanche.

Cette couleur est programmable par les élèves.

Présenter les pictogrammes et faire deviner leur signification.

Présenter l'interface de travail sur l'ordinateur ou à l'aide du vidéoprojecteur.

Noter qu'il faut connecter le robot à l'ordinateur avant de lancer le programme Thymio VPL.

Présenter les fiches élève.

Noter que : "Si le robot ne réagit pas, tu as peut être oublié d'appuyer sur play."

Aide voir la brochure "Programmer le robot"

Institutionnalisation :

Procédure de programmation

Prolongement :

Inventer ses propres défis à programmer.

Matériel et documents à imprimer :

- 1 robot Thymio pour 2 ou 3 élèves
- 1 ordinateur
- le programme Thymio VPL (menu "Education")
- 1 câble USB de 2m
- des fiches élève (à choix)
- 1 fiche pictogrammes
- des ciseaux
- de la colle
- 1 jeu de cartes pictogrammes
- 1 brochure "Programmer le robot"

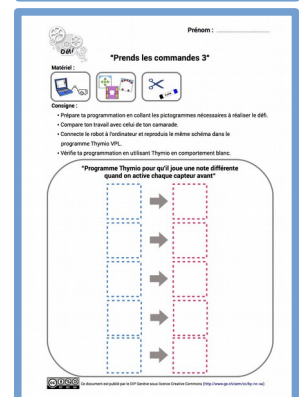
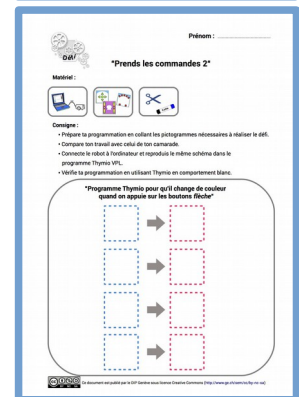
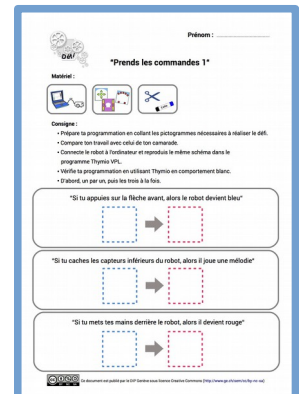


difficile



60' - 75'

Fiches élèves :



Annexes :

