LE PROJET ROBOT

Etape 1 : les enfants apprennent à « découper les étapes pour faire avancer le robot tout en comptant les cases pour arriver à destination. Ici le robot doit avancer de 3 cases pour arriver jusqu'à l'étiquette « ours » donc Razane doit mettre les cartes au sol pour schématiser les actions à réaliser puis programmer le robot (appuyer 3 fois sur le bouton « avancer » et lui donner l'ordre de le faire en appuyant sur le bouton « GO »).

Le robot galette (d'après l'histoire étudiée actuellement « Roule galette ») doit rejoindre l'ours. Ikram programme le robot-galette pour arriver à destination.

Etape 2 : les enfants apprennent la notion « tourner en direction de " sur des parcours encore simples.

Découpage des actions avec les cartes puis programmation sur le robot.

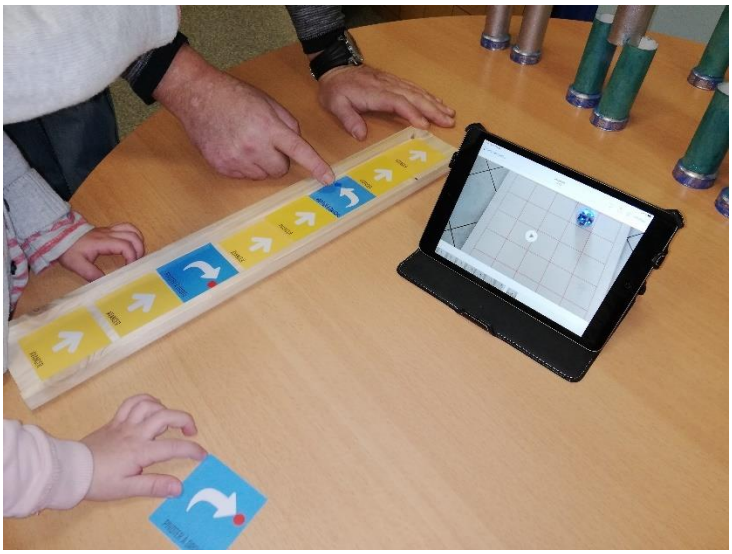
Etape 3 : les enfants vivent eux même l'expérience et se mettent à la place des robots. Grace au jeu « Jacques à dit » ils doivent avancer de 1, 2 ,3 cases, tourner en direction d'objets repères.

Etape 4 : les parcours se complexifient, il faut éviter des obstacles, la distance à parcourir est plus longue etc. Les enfants apprennent la notion « à côté de ». Ici ils doivent programmer le robot pour aller à côté du chien.

Etape 5 : La programmation du robot ne se fait plus en appuyant sur les touches du robot mais à l'aide d'une barre de programmation qui se connecte directement au robot.

Etape 6 : les enfants sont devenus des robots. Ils doivent en « autonomie » réaliser le parcours qui leur est demandé grâce à la «barre de programmation » qu'ils ont entre les mains.

Etape 7 : les enfants visualisent sur la tablette un parcours réalisé par un robot et doivent reconnaître les actions pour ensuite construire ce parcours avec les étiquettes. Les parcours deviennent de plus en plus compliqués



Tout au long du projet les élèves se sont appliqués et ont également travaillé sur la représentation des robots en art visuel .