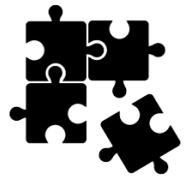


ATELIER A

Robot idiot Jeu de déplacement

ACTIVITES PROPOSEES

- Enoncer et suivre un déplacement codé.
- Coder un programme de déplacement d'un point donné à un autre.
- Corriger les bugs d'un programme de déplacement pour le rendre correct.



OBJECTIFS

- Découvrir le fonctionnement d'un robot.
- S'initier à la programmation et comprendre la notion d'algorithme par la manipulation.
- Rédiger et lire des déplacements en utilisant un codage.



COMPETENCES TRAVAILLEES

- S'appropriier un langage de programmation.
- Suivre et coder un programme.
- S'engager dans une démarche d'observation et d'essais.



MODALITES & ORGANISATION

- Durée : 20 min
- Travail par 2, 3 ou en groupe.



MATERIEL

- Cerceaux ou plots de couleurs (bleu pour l'eau, vert pour les arbres, jaune pour l'île, rouge pour les autres). Prévoir 25 cerceaux. Il est aussi possible de tracer un quadrillage à la craie si l'activité se fait en extérieur.
- Cordes et plots (labyrinthe).
- Objets à ramasser : foulards ou plots.
- Enoncés avec des programmes et cartes azimuts.
- Cartes flèches, fiche support avec les consignes (atelier 2)
- 2 tablettes pour visionner les vidéos proposées.
- Masques pour cacher les yeux.

