

PROGRAMMER

Robots ! Objets techniques, objets culturels | CE1

Apports pédagogiques

Ce projet sur le thème des robots permet de construire de nombreux liens entre des disciplines. En programmant les robots, les élèves découvrent la notion d'algorithme de manière ludique.

Référence aux programmes

- Sciences et technologies
 - Pratiquer les démarches scientifiques et technologiques
 - S'approprier des outils et des méthodes
 - Pratiquer des langages
 - Comprendre la fonction et le fonctionnement d'objets fabriqués
- Mathématiques
- Matériaux et objets techniques
- Matière, mouvement, objets, informations

Compétences numériques

- Commencer à s'approprier un environnement numérique



Descriptif de l'action

L'école n'est pas concernée par le PNE. Les deux enseignantes, informées par le directeur de l'école de la possibilité de travailler avec des robots en prêt, ont souhaité se lancer dans une séquence de robotique.

Dans un premier temps il y a eu un travail sur les représentations culturelles des robots. Ensuite, des séances de recherche et de manipulation des Ozobot en prêt dans l'école.

L'outil est très adapté à un travail en atelier. Très fiable (batterie, solidité)

Organisation pédagogique : activités en atelier / demi-classe

Lieu : salle de classe / salle informatique

Matériel et supports utilisés : Robots Ozobot, parcours imprimés, feutres...

Ressources numériques : Application Ozobot en ligne

