Logo Planète Sciences Normandie

Logo Maison Jacques Prévert

EXPLORATEURS (12-15 ANS) · J'EXPÉRIMENTE

Programmation Scratch / robot block

QR code animateur

□1 h | J'expérimente

PÉDAGOGIE

Objectif pédagogique

Découvrir la programmation par blocs et le pilotage d'un robot.

Notions abordées

Programmation par blocs (Scratch), logique séquentielle, blocs vs ligne de commande, robotique.

Déroulé

S'initier à la programmation par blocs sous Scratch et piloter un robot ; comparer programmation par blocs et ligne de commande.

MISE EN ŒUVRE

Matériel

Postes Scratch, robots programmables par blocs.

Matériel référencé (devis) :

- Clavier + souris sans fil Logitech MK470
- Écran PC Samsung S39GD 27" FHD
- Ordinateur portable Apple MacBook Neo 13"

Consignes de sécurité

Aucun risque particulier ; respecter l'espace de déplacement du robot.

Rôle de l'animateur·ice

Posture non scientifique : « j'ai besoin de votre aide ». L'animateur laisse les enfants jouer, chercher et agir, pose le cadre et les règles de sécurité, et oriente sans donner les solutions.

Critères de validation / badge

L'élève écrit un programme par blocs qui pilote correctement le robot. Badge intermédiaire « je suis capable » validé en fin de niveau ; contribue au badge SUPER SCIENTIFIX de la tranche d'âge.

Variantes & prolongements

Ajouter capteurs/conditions ; parcours à obstacles.