

Proposition d'activité pédagogique

Intitulé de l'activité				
Domaine/ discipline	Sciences et Technologie : Conception et Programmation	Durée	45 min	Cycle 3
Compétence	Apprendre à programmer en cycle 3 à l'aide des robots programmables			
Déroulement	• Découverte du robot Thymio, de leurs fonctionnalités et de leurs ressources • Présentation du Visualisateur et des langages de programmation • Programmes des robots / accessoires et mises à disposition des ressources pédagogiques • Impression 3D (pour aller plus loin)			
Matériel / support / ressources - Vidéo pro - Connexion internet - Tapis Iter Robots - 2 tables - Tablettes ou téléphones connectés des participants - Robots thymio				
Auteurs : Rolland Rajaonarivony / Benjamin Carrara				