

Robouboule voyage en Vaucluse – Cycle 2

Cahier des charges (et critères d'évaluation pour le vote final) :

- Repérer dans l'environnement proche (village, commune, alentours), des points d'intérêt : personnages, faune, flore, eau, montagnes, agriculture ...
- Les localiser sur une carte.
- Représenter sur une feuille « format raisin », à l'aide d'un plan, le lieu dans lequel le robot devra se déplacer. Ce plan devra représenter une carte la plus fidèle possible du quartier choisi.
- Positionner les points d'intérêt.
- Tracer, par une ligne au marqueur large, le chemin que devra emprunter le robot.
- Le plan devra comporter un point d'entrée (point de départ du parcours) et un point de sortie (point d'arrivée) tous deux placés sur deux bords différents de la feuille.
- Le plan pourra prendre la forme d'une maquette en volume, avec des pentes pas trop accentuées pour ne pas bloquer le déplacement du robot.
- Programmer le robot pour qu'il suive le chemin passant par les centres d'intérêt.
- CP : 2 centres d'intérêt ; CE1 : 4 centres d'intérêt ; CE2 : 6 centres d'intérêt
- La production devra être esthétique et originale.

Robouboule voyage en Vaucluse – Cycle 3

Cahier des charges (et critères d'évaluation pour le vote final) :

- Repérer dans l'environnement proche (village, commune, alentours), des points d'intérêt : personnages, faune, flore, eau, montagnes, agriculture ...
- Les localiser sur une carte.
- Représenter sur une feuille « format raisin », à l'aide d'un plan, le lieu dans lequel le robot devra se déplacer. Ce plan devra représenter une carte la plus fidèle possible du quartier choisi.
- Positionner les points d'intérêt.
- Tracer, par une ligne au marqueur large, le chemin que devra emprunter le robot.
- Le plan devra comporter un point d'entrée (point de départ du parcours) et un point de sortie (point d'arrivée) tous deux placés sur deux bords différents de la feuille.
- Le plan pourra prendre la forme d'une maquette en volume, avec des pentes pas trop accentuées pour ne pas bloquer le déplacement du robot.

- Programmer le robot pour qu'il suive le chemin passant par 4 centres d'intérêt.
- Décrire chaque point d'intérêt par un texte, une vidéo, une photo, une bande sonore...
- Coder sous forme de QR Code chacun des descriptifs.
- Le QR Code pourra contenir ou renvoyer sur une vidéo, une bande sonore ou une présentation illustrée.
- Lors du déplacement, programmer le robot pour qu'il effectue une boucle autour du QR Code correspondant à chaque point d'intérêt.
- Programmer également le robot pour qu'il effectue une ou plusieurs actions (rotation sur lui-même, effet lumineux, arrêt prolongé) lorsqu'il réalise sa boucle. Il attirera ainsi l'attention sur le point d'intérêt à visiter.
- La production devra être esthétique et originale.