

Fiche d'activité

Root: des lettres, des mots et des phrases



= activité très guidée



Vidéo disponible



Avant l'activité

À préparer par l'enseignant :

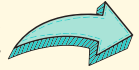
- S'assurer que les robots sont suffisamment chargés pour l'activité.
- Prévoir des équipes de 2 ou 3 élèves selon le nombre de robots et de tablettes disponibles.


Matériel à prévoir :

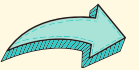
- Une tablette par équipe
- Un robot Root par équipe
- Un tapis blanc effaçable par équipe
- Un crayon effaçable par équipe

Concepts de programmation

Dans cette activité, les concepts suivants seront utilisés :

Événement  Quand Démarrer est cliqué; on peut comparer à un mot qui débute une phrase. Les blocs dans la catégorie événements permettent au robot Root de se mettre en action.

Séquence  Une série de blocs; on peut comparer à une phrase qui provoque une action.

Boucle  Bloc qui permet de répéter une séquence de mouvements un nombre de fois ou à l'infini; on peut comparer à un enseignant qui répète toujours la même consigne.

Pendant l'activité

- Pour le visionnement de la capsule, nous vous conseillons de rassembler tous les élèves devant le tableau interactif. Pour les élèves du préscolaire, 1er cycle ou 3e année, le défi est affiché à 7min 45 sec.
- Pour les élèves de 4e année ou 3e cycle, le défi est affiché à 13 min 16 sec.
- Pendant que les élèves font l'activité et tracent les lettres, vous pouvez circuler dans la classe et aider les équipes qui sont bloquées en vous assurant de leur compréhension.
- Laissez afficher les opérations au tableau ainsi que le référentiel des lettres à tracer.

Étapes de l'activité

Dans cette activité, les élèves doivent écrire des mots sur le tapis blanc en traçant des lettres avec le robot Root.

Étape 1 : L'animateur explique aux élèves comment ouvrir l'application IrobotCoding et se connecter à un robot Root.

Étape 2 : L'animateur explique les différents blocs que les élèves vont utiliser durant l'activité.

Étape 3 : L'animateur donne un exemple d'un programme pour tracer une lettre.

Étape 4 : L'animateur donne des défis à l'écran : les élèves doivent écrire les lettres sur son tapis par en programmant le Root.

Étape 5 : L'animateur donne un défi supplémentaire: les élèves peuvent programmer leurs initiales ou des mots de leur choix.

Retour et réinvestissement

Avant de faire cette activité, nous vous conseillons d'avoir fait quelques autres activités de programmation pour que les élèves comprennent bien les concepts de programmation utilisés dans cette capsule (pour qu'ils soient en mesure de réaliser les défis). Si les élèves utilisent le niveau 2 de programmation, il est idéal d'avoir vu les degrés en mathématiques (90, 180 et 360 degrés).

Quelle lettre a été plus difficile à programmer? Plus facile?
Pourquoi?

Pour aller plus loin ...

- Banque d'activités sur le site officiel Irobot (possibilité de traduire la page avec Google traduction):
<https://edu.irobot.com/learning-library>

- Jeu pour reconnaître des lettres :
https://www.logicieleducatif.fr/francais/lettres_sons/apprendre-lettres-grenouilles.php

- Jeu pour travailler les majuscules, minuscules, voyelles et consonnes:
https://www.logicieleducatif.fr/francais/lettres_sons/temple-des-lettres.php

