

<http://festirobot.spip.ac-rouen.fr/spip.php?article48>



Livrets de ressources clé en main - Initier les élèves à la programmation

- Ressources -



Publication date: dimanche 18 avril 2021

Copyright © Festirobot Normandie - Tous droits réservés

Vous trouverez sur ce site

Un livret "C'est quoi un robot ?" point de départ incontournable et préliminaire à toute autre séquence d'apprentissage.



Les autres livrets proposent des séquences d'apprentissage complètes à mettre en place en classe en fonction des outils disponibles en classe, séquences déclinées en cycle 1, 2 et 3.

Plusieurs livrets peuvent être utilisés de manière simultanée dans une même séance afin de croiser les compétences entre activités robots, logiciels ou "débranchés".

Les compétences des élèves seront compilées dans le "cahier de programmeur", permettant un véritable parcours numérique du cycle 1 au cycle 3, complété au fur et à mesure de la scolarité des élèves par l'ajout de fiches spécifiques extraites des livrets ressources.

les ressources mis à disposition

Activités débranchés

Ozobot

Bluebot

Robot Edison

Thymio