

Livrets Algora (6-9 ans) du professeur - mois 2

Réf. : LIV-ALG-ENS-MOIS-2

Ecole Algora
Apprendre à coder en s'amusant

La durée estimée du manuel est basée sur une classe de 8 à 10 élèves.

Programmation Cours 2

La course de livraison



- Commencez par demander aux élèves de ne pas lire d'avance le manuel.
- Veillez à allumer tous les PC avant le début du cours.
- Prévenez-vous à aider les élèves les plus jeunes qui auront sans doute des difficultés à construire leur voiture ou leur programme.
- Imprimez la piste de course. Vous aurez besoin d'une piste par groupe de 5 élèves.

Prends la voiture du dernier cours et vois combien de temps tu peux la faire rouler !

Manuel du professeur

Ecole Algora
Apprendre à coder en s'amusant


La durée estimée du manuel est basée sur une classe de 8 à 10 élèves.

Robots remarquables Cours 2

Durée : 2 minutes
Objectif : couverture

Le sumobot

- Demandez aux élèves de parler un peu de la voiture qu'ils ont faite au dernier cours. Ce sera plus facile de le faire s'ils ont leur voiture devant eux. Expliquez-leur que cette fois ils feront un robot qui utilisera ses jambes pour se déplacer au lieu de roues.
- Commencez le cours en disant aux élèves qu'ils utiliseront leur robot pour un combat de sumo à la fin du cours.



Commencez par demander aux élèves de ne pas lire d'avance le manuel.

Mets des jambes à ton robot et fais-le bouger !

Manuel du professeur