

Livrets Algora (6-9 ans) du professeur - mois 3

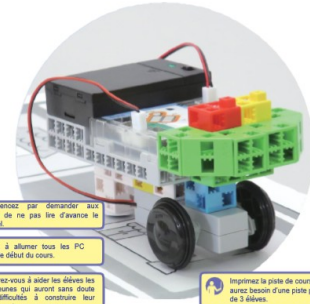
Réf. : LIV-ALG-ENS-MOIS-3

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 3

Voitures autonomes



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

Veillez à allumer tous les PC avant le début du cours.

Préparez-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 3 élèves.

Programme une voiture autonome et utilisez-la pour réaliser des missions !

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.
Algora recommande un professeur et un assistant par cours.

Robots remarquables Cours 3

Robots crocodiles

Durée : 2 minutes
Objectif : couverture



Demandez aux élèves de se rappeler du sumobot qu'ils ont fait lors du dernier cours. Expliquez-leur que cette fois-ci ils utiliseront un mécanisme similaire à celle d'une boîte à musique pour faire un robot qui fait du bruit en rythme.

Demandez aux élèves de retirer de leur sac plastique les éléments de leur boîte.

Crée un crocobot qui ferme ses mâchoires en rythme !

Manuel du professeur