

Livrets Algora (6-9 ans) du professeur - mois 4

Réf. : LIV-ALG-ENS-MOIS-4

 Apprendre à coder en s'amusant

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

Programmation Cours 4

Prendre des virages



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

Imprezz préalablement le parcours des missions sur 2 feuilles A3 et collez-les ensemble. Vous aurez besoin d'un parcours par groupe de 3 élèves.

Préparez-vous à aider les élèves les plus jeunes qui auront sans doute des difficultés à construire leur voiture ou leur programme.

Veuillez éteindre tous les PC avant le début du cours.

Utilise deux moteurs pour faire une voiture qui tourne à gauche et à droite !

Nom :

 Apprendre à coder en s'amusant

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

Robots remarquables Cours 4

Une moto pour un bowling

Durée : 1 minute
Objectif : découvrir

Expliquez à vos élèves qu'ils vont faire aujourd'hui une moto qui peut utiliser son guidon pour tourner. Cette explication sera plus claire si vous avez un robot à disposition.



Commencez par dire aux élèves qu'ils utiliseront leurs robots pour jouer à un jeu à la fin du cours.

Demandez aux élèves de ne pas lire d'avance leur manuel.

Prends ta moto pour faire une partie de bowling !

Manuel du professeur