

Les robots, ça sert à quoi ?

Atelier pour les élèves du cycle 1 (1 à 4H)

Objectif : se familiariser et comprendre ce que c'est qu'un robot

Déroulement

1^{ère} partie : deux périodes

- Courte présentation introduisant le thème de la robotique
- Projection de la série : *La robotique en tous genres*
- Discussion autour des films

2^{ème} partie : deux périodes (proposition d'activités selon âge et connaissance de la classe)

- Présentation de femmes dans l'histoire du numérique
- Jeu de rôle - déplacer un robot
- Comprendre les bases du code avec des legos
- Coloriage : imaginer un robot du futur

Activités

Visionnage de la série et présentation d'Ada Lovelace

Dans un premier temps, la série est projetée aux élèves qui partagent leurs réactions et les éléments qui ont retenu toute leur attention. Dans un second temps, nous incitons les enfants à découvrir le rôle d'une femme dans le domaine des technologies.

But : identifier la place et le rôle des femmes dans l'histoire du numérique.

Activités : coloriage / jeu de rôle / legos

Niveau 1 et 2H

Coloriage : les élèves colorient librement le robot Nao qui est présent dans le film.

Niveau 3 à 4 H

Jeu de rôle : les élèves font un grand cercle et entourent l'intervenant-e. Celui-ci ou celle-ci joue le rôle d'un robot, les élèves doivent tenter d'allumer et faire déplacer le robot. Pour cela, les élèves comprennent qu'il faut utiliser un langage spécifique et verbaliser des instructions précises au robot. Exercice à proposer également avec des legos.

Questionnement

- Quel rôle jouent l'informatique et le numérique dans notre société actuelle ?
- Quelle est la place des femmes et des hommes dans le domaine de l'informatique et du numérique ? Différence et complémentarité (ex développement des souris ergonomiques)
- À quoi ressemble le monde de la robotique ?
- Quel regard portent les élèves sur les robots ?
- Comment pouvons-nous faire fonctionner un robot ?