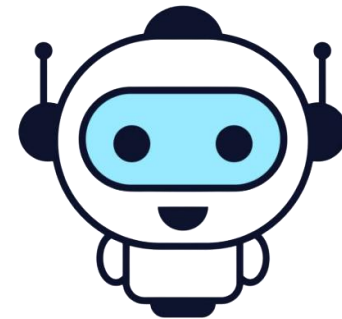


FAIRE MANGER LE ROBOT

Codage à la
maternelle



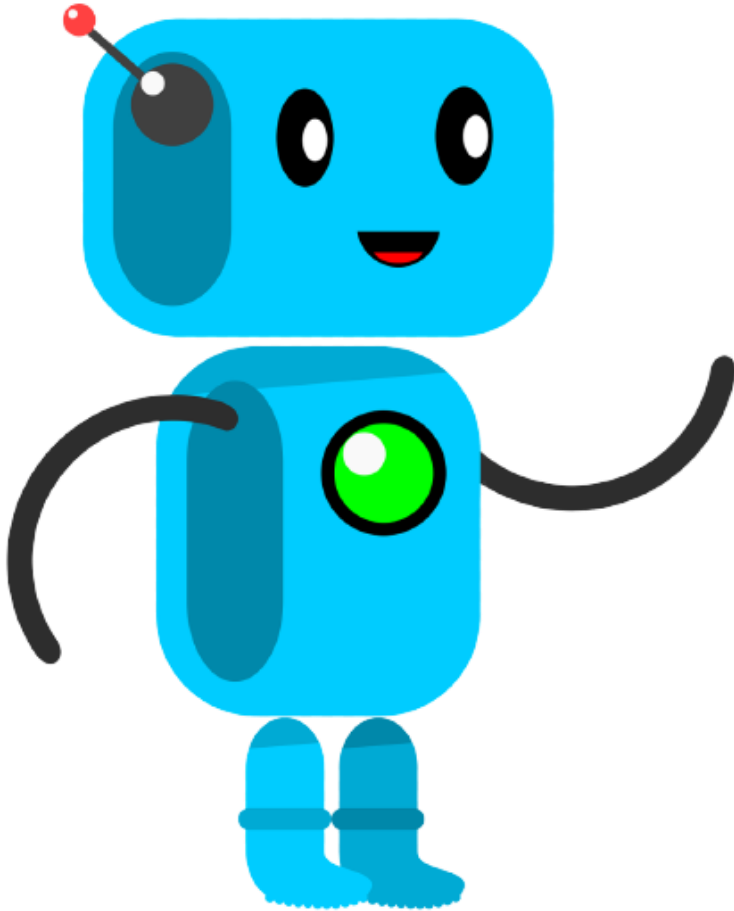
Qu'est-ce qu'un algorithme?

Un algorithme (AL-go-rith-me) est un ensemble de consignes.

Les ordinateurs et les robots utilisent les consignes données par les humains pour faire des travaux.



Manger est un algorithme.

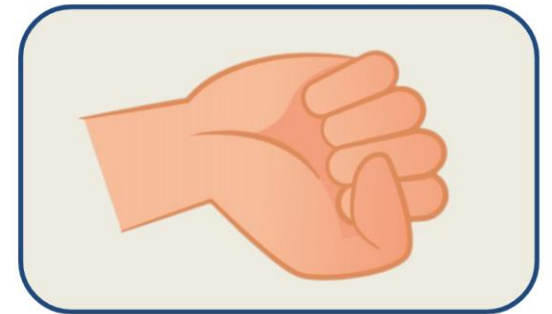
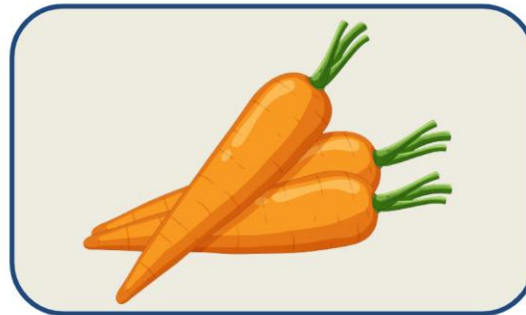
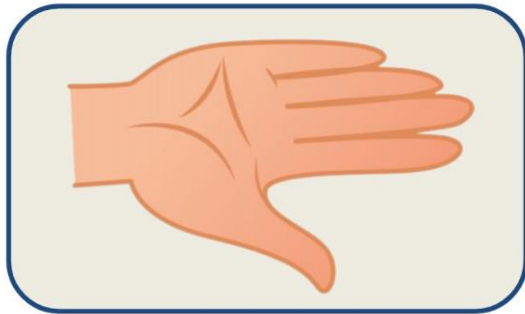


Nous suivons des étapes pour faire un travail.

Peux-tu « programmer » un robot à manger de la nourriture?

Essaie-le!

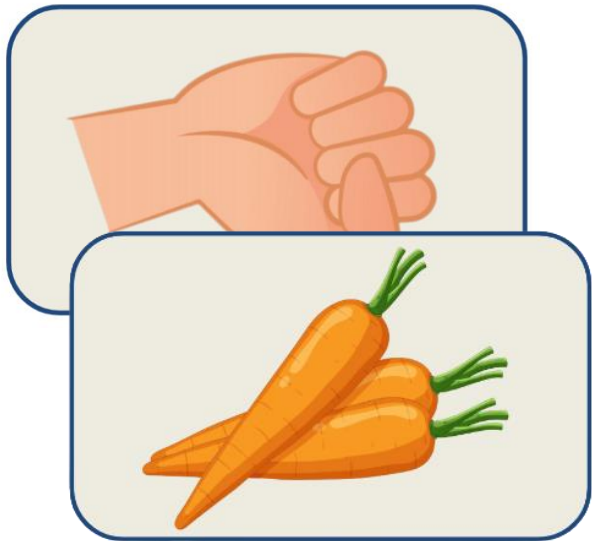
Utilise tes mains pour copier les cartes.



Hourra!
Tu tiens une carotte.



Ensuite, suis les indications sur les cartes pour la lever vers ta bouche.



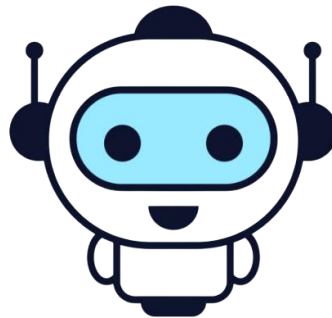
Félicitations!
Tu as mangé la carotte.

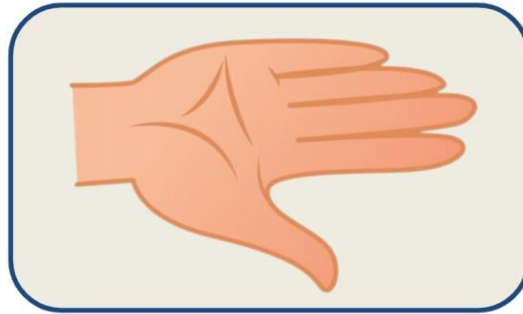


Important

Les consignes doivent être en ordre.

Si tu mélanges les cartes, le robot ne saura pas comment manger.





Dans ces consignes, le programmeur a oublié la nourriture et a levé la main du robot.

Nourrissons ton enseignant(e).

Utilise les cartes pour montrer à ton robot-professeur comment manger.

Assure-toi de donner les consignes dans le bon ordre.

À ton tour

Il est temps de nourrir ton robot partenaire.

- Utilise six cartes pour donner des fruits à ton robot.
- Essaie de faire manger ton robot à l'aide de cinq cartes.
- Utilise les cartes pour faire bouger les bras et les mains de ton robot.

Grandes idées

- Les algorithmes sont des consignes.
- Les consignes doivent être données dans le bon ordre.
- Les robots peuvent faire des travaux pour nous quand nous leur donnons les bonnes consignes.

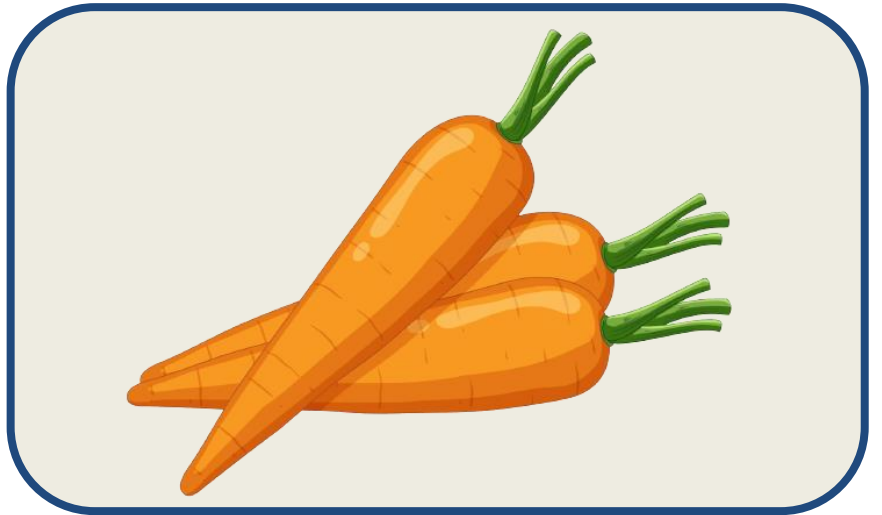
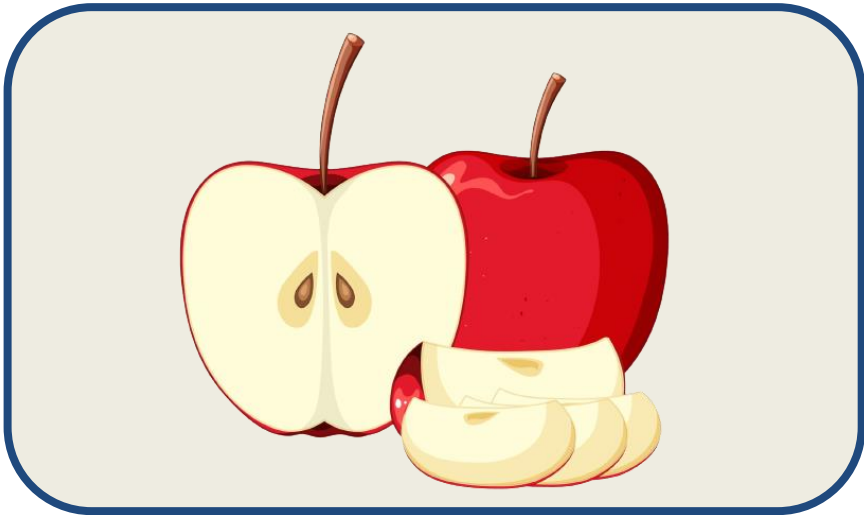
OUTILS POUR ENSEIGNANTS

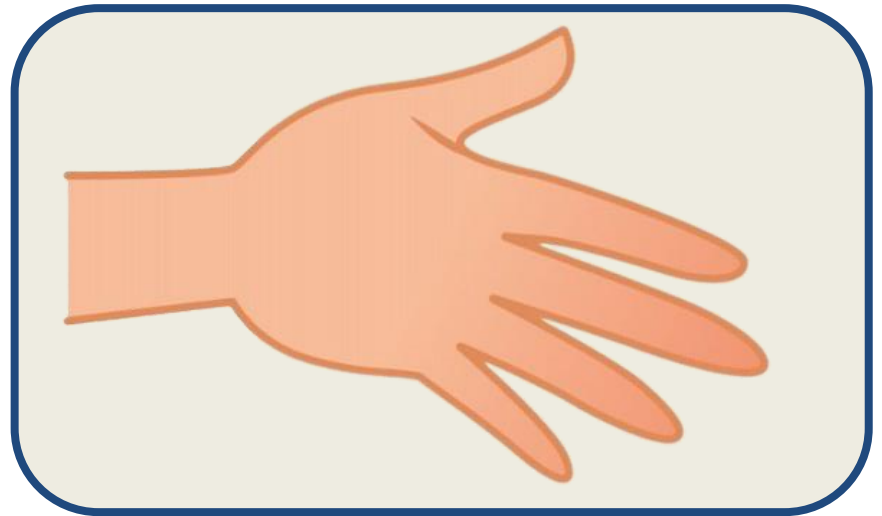
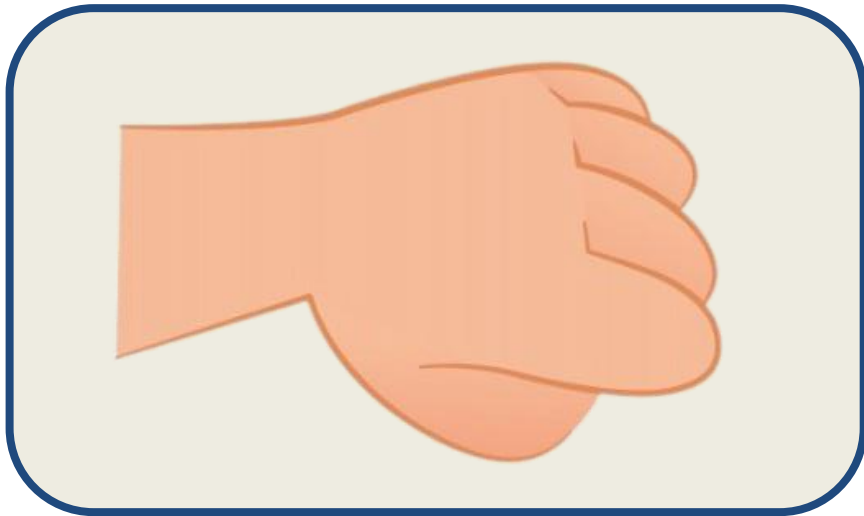
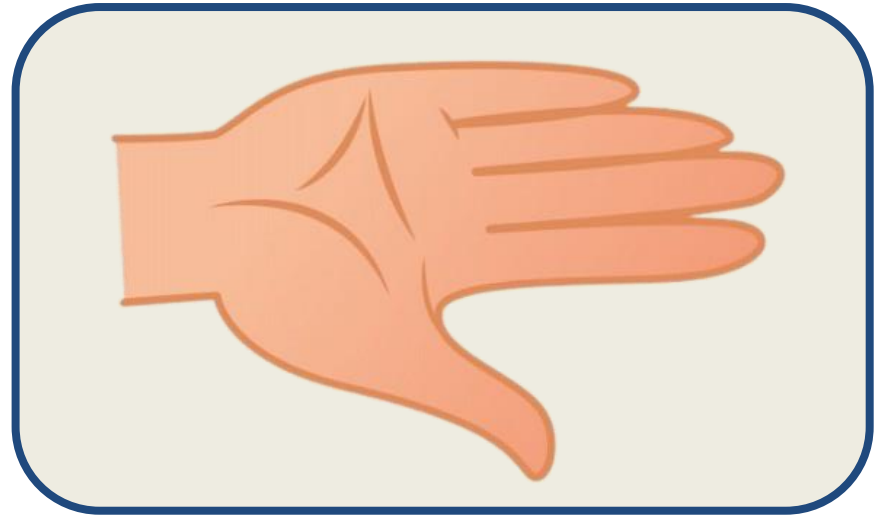
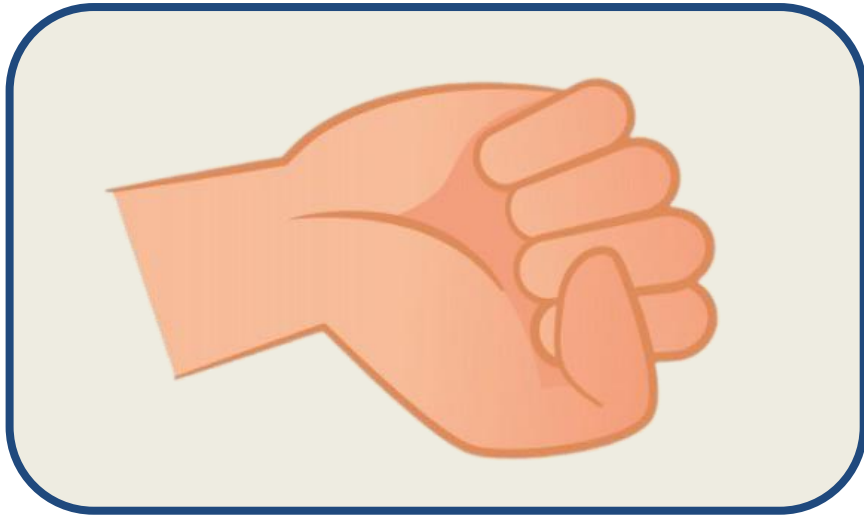
Cartes pour cette activité

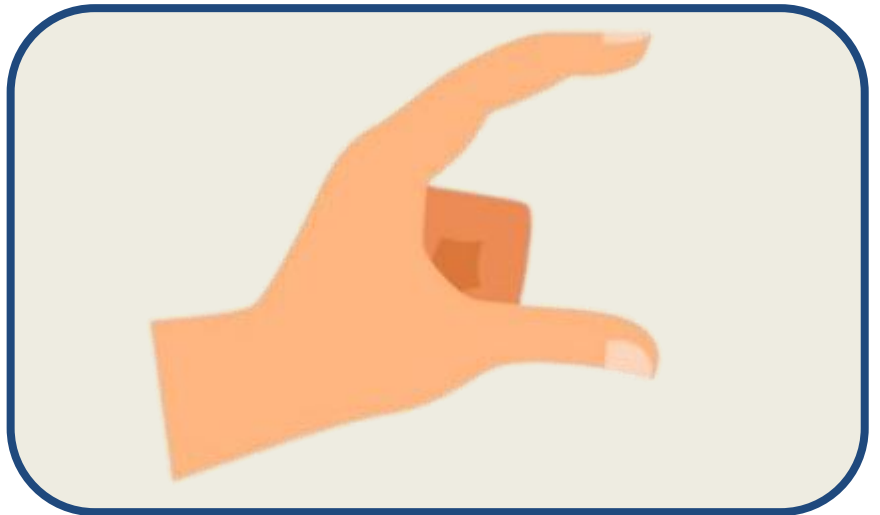
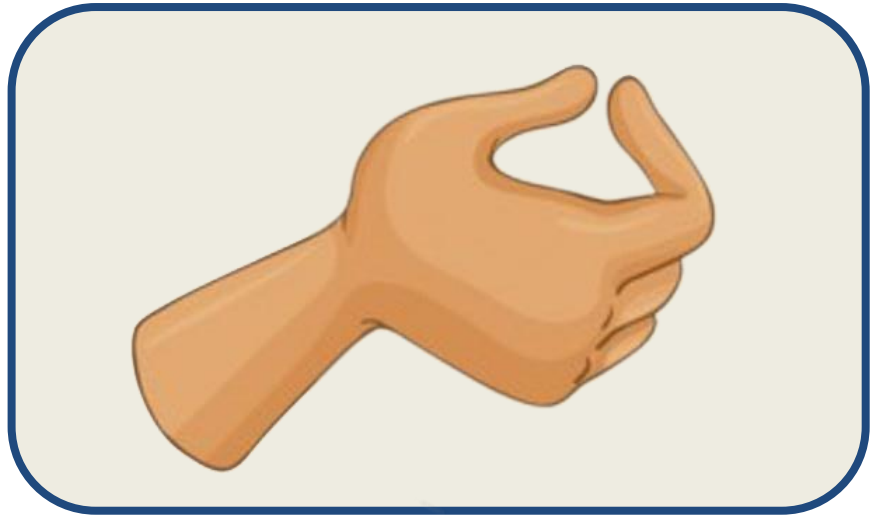
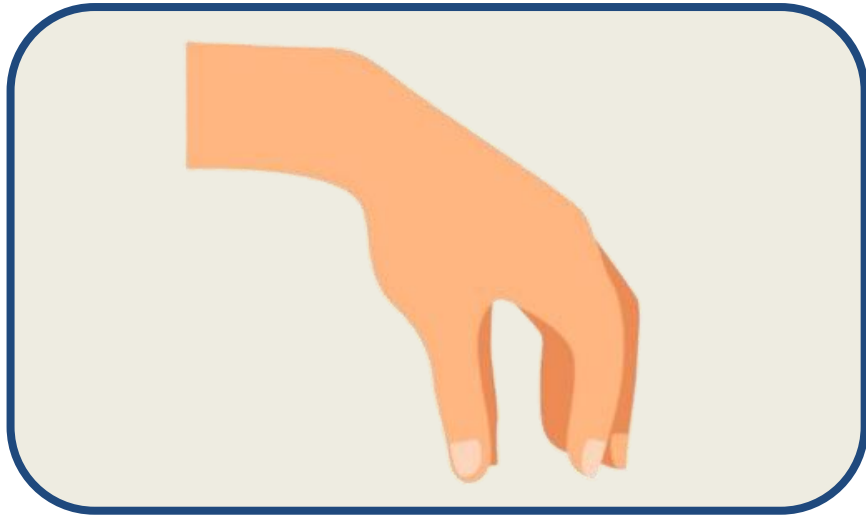
Éducateurs : Ces cartes peuvent être imprimées et peuvent être sur des pages complètes ou découpées pour une souplesse de codage maximale.

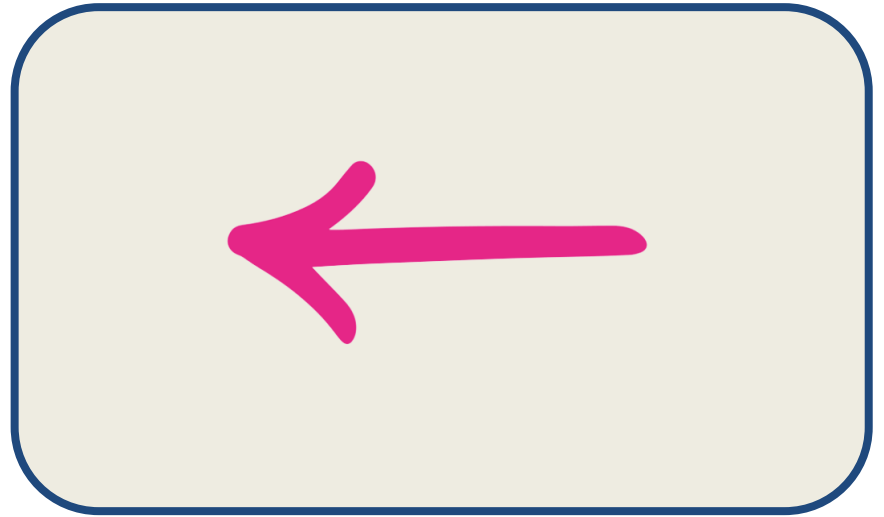
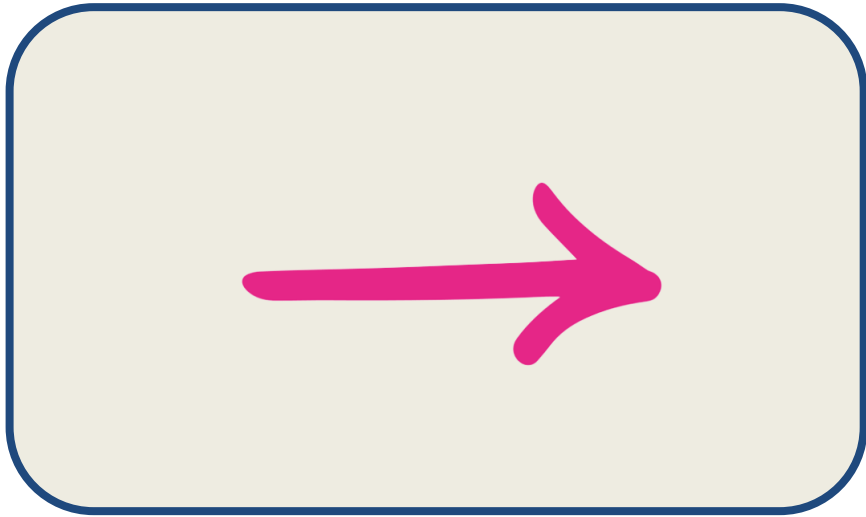
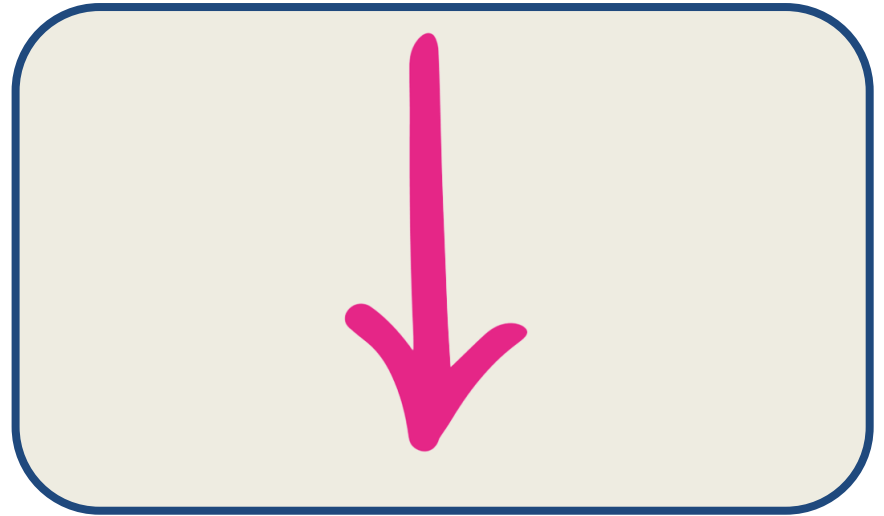
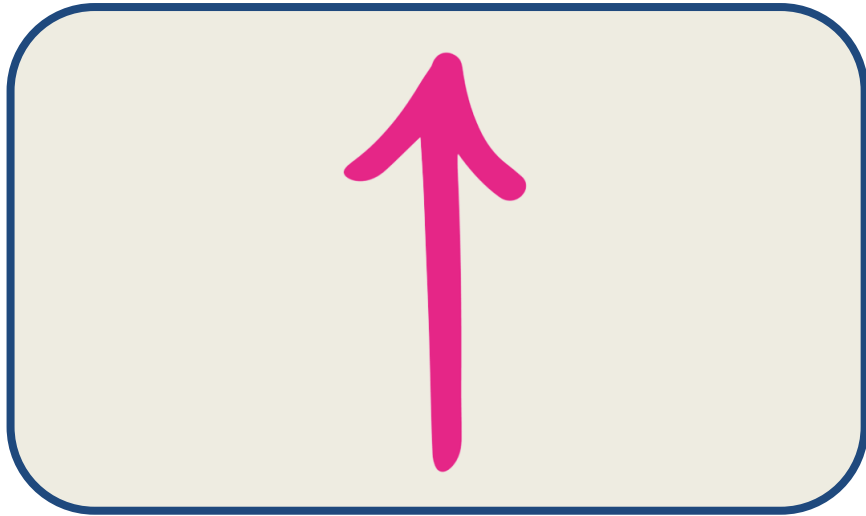
Les cartes vierges sont incluses pour que vos élèves puissent créer leurs propres options.













en
haut



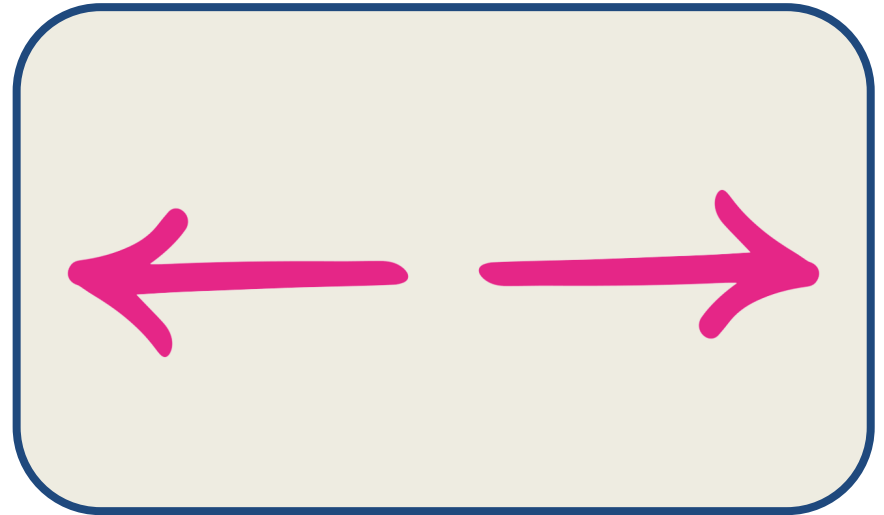
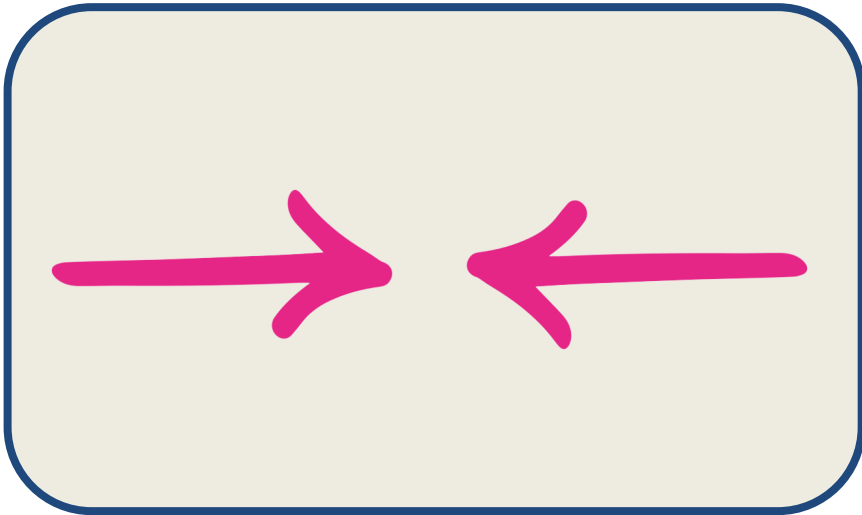
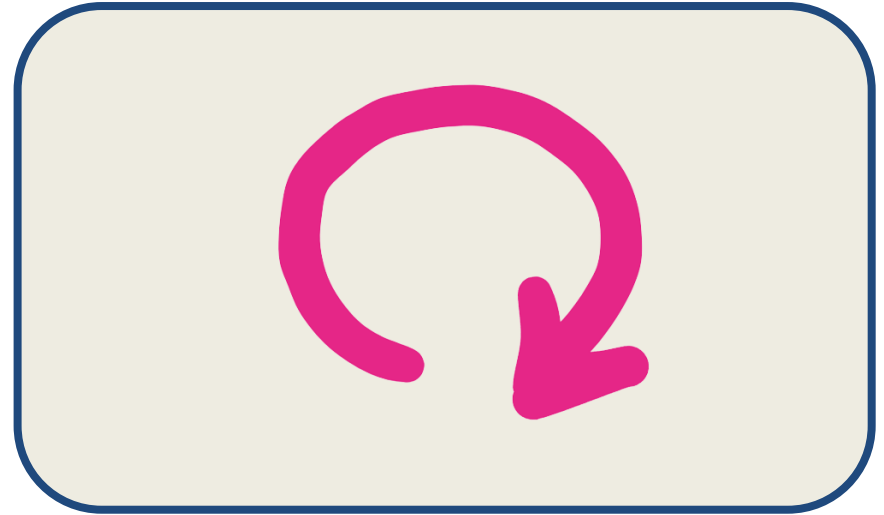
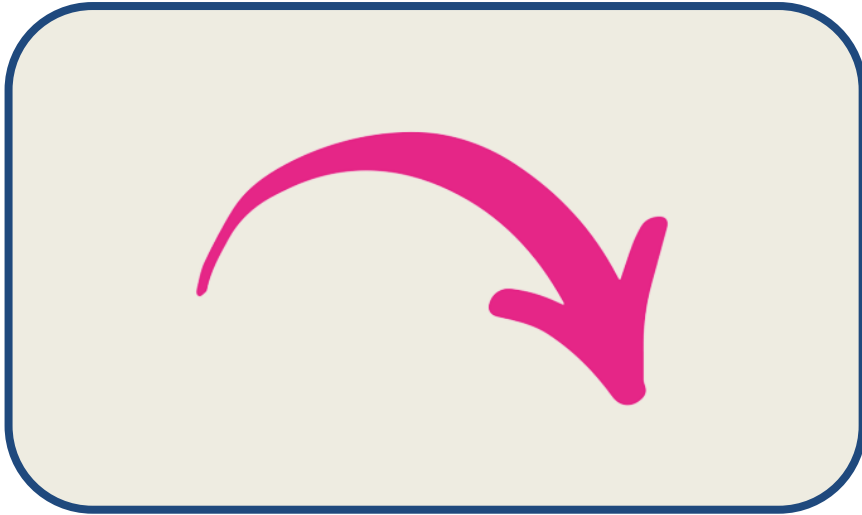
en bas



à gauche



à droite

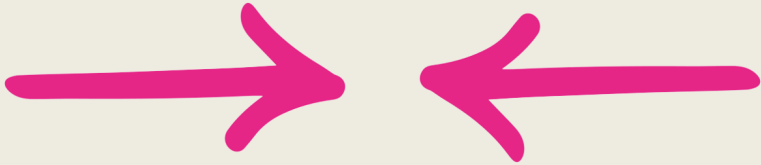




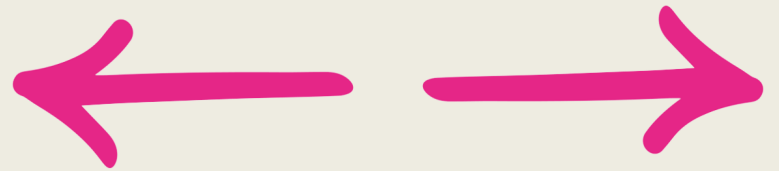
tourner



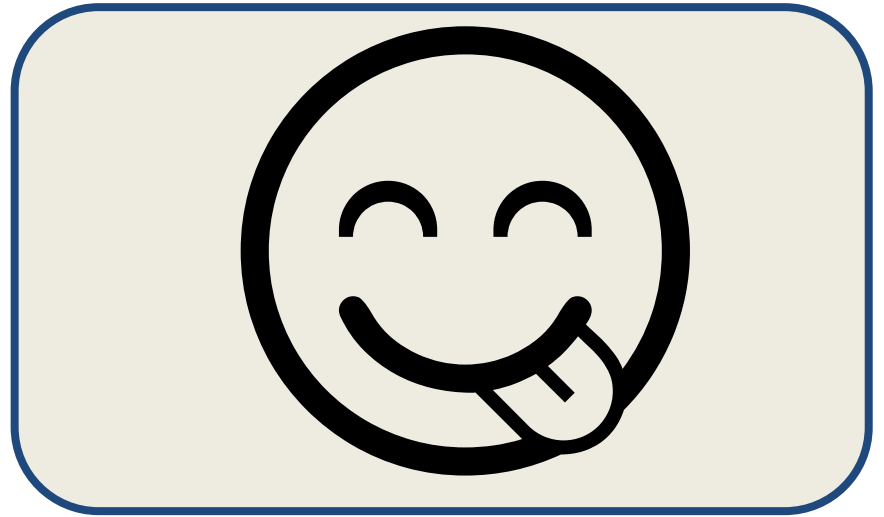
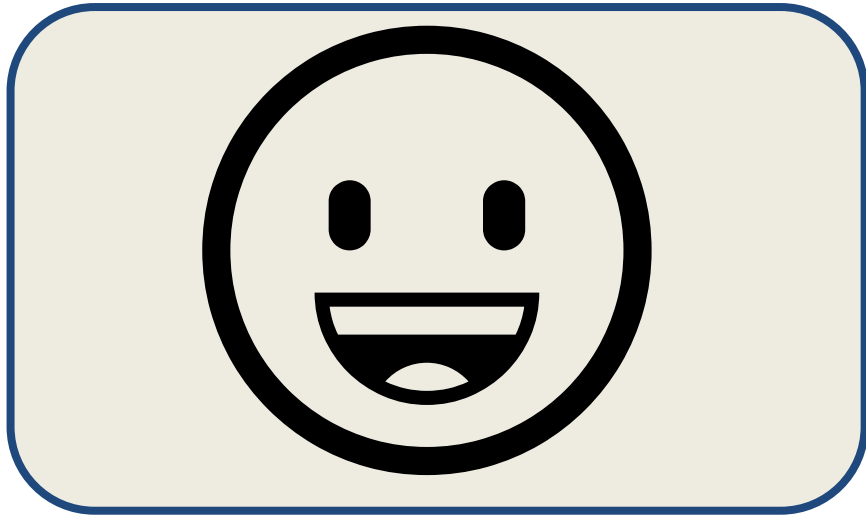
retourner



pousser



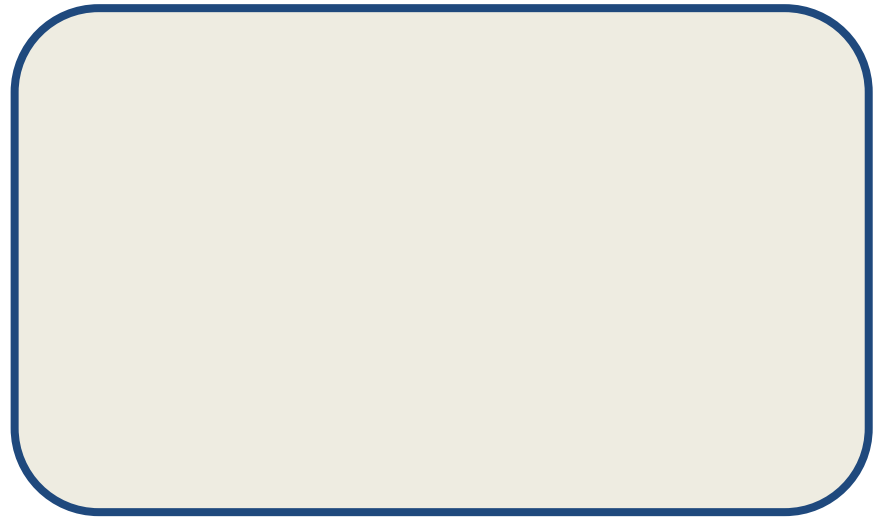
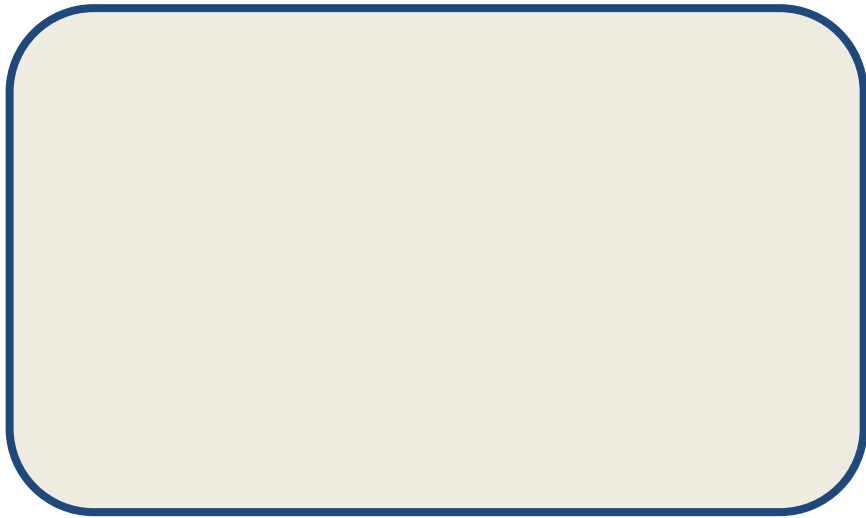
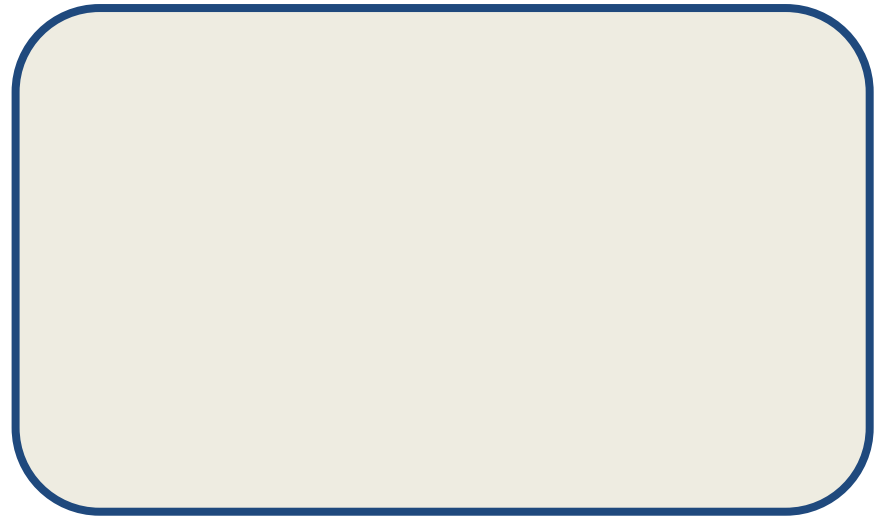
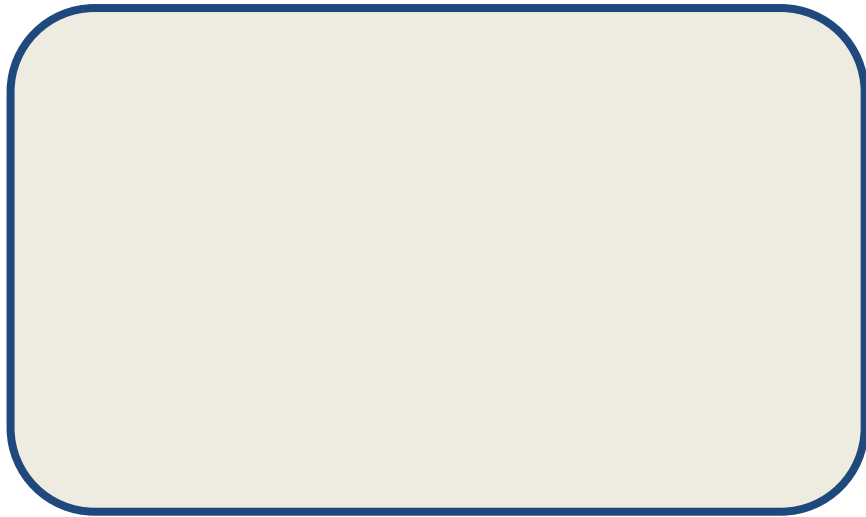
tirer



Cartes blanches

La diapositive suivante contient des fiches de travail vierges qui vous permettront, à vous et à vos élèves, de faire preuve de créativité dans votre classe.

Vous pouvez les utiliser pour dessiner de nouveaux aliments, créer des cartes d'instructions de flèches différentes ou créer votre propre activité de robot !





DÉCODE LES
ALGORITHMES
ET
LES **DONNÉES**

Vidéo à propos les algorithmes – plus avancée

