

FICHE MÉDIATION : La robotique éducative avec LEGO® MINDSTORM®

OBJECTIFS

- Découvrir la programmation et la robotique très simplement Cycle 2 & 3
- Initiation à la notion de programmation

PUBLIC

- A partir de 10 ans



CONTEXTE

- Accueil scolaire, périscolaire, ou vacances scolaires
- Club robot



DURÉE

- 3 à 4 séances d'une heure



BUDGET

- aucun



MATÉRIEL

- Valise LEGO® MINDSTORM®
- Tablette avec application



PRATIQUE

- 1 animateur
- Un espace aménagé
- 2 enfants par malle



EN BREF

Les malles LEGO® MINDSTORM® permettent très simplement la découverte de la robotique sans avoir besoin de réaliser un médiation avancée.



Appli LEGO® Mindstorm®

Fonctionne uniquement avec l'application sur tablette, elle est très intuitive et didactique et se suffit à elle-même.

AU PRÉALABLE

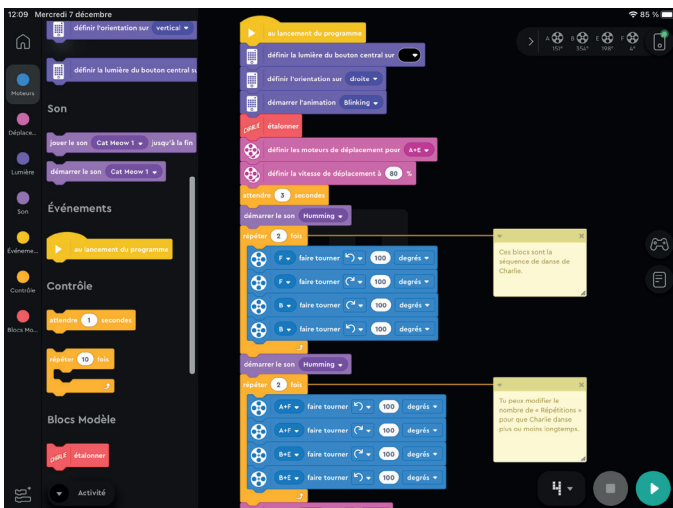
- Tester le robot avec l'application pour vérifier que tout fonctionne. Vous pouvez également vérifier l'état de la batterie du Hub depuis l'application

La BDV vous propose le prêt de 2 malles sur une durée de 2 mois

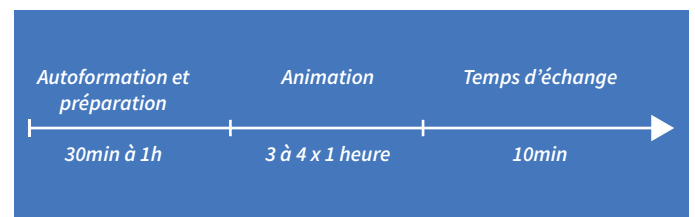
DÉROULÉ

- Présenter le projet aux enfants
- Laissez les choisir le robot qu'il souhaitent construire puis laissez les utiliser l'application par groupe de 2

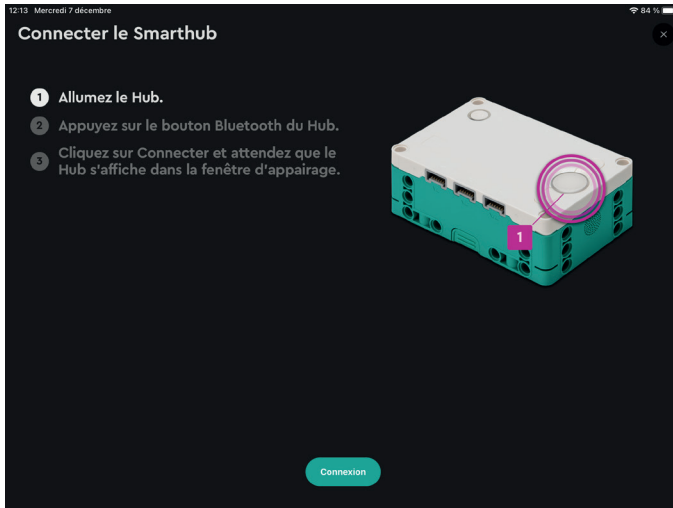
Organisez l'espace de sorte à éviter de perdre des pièces. Signalez nous si des pièces sont manquantes.



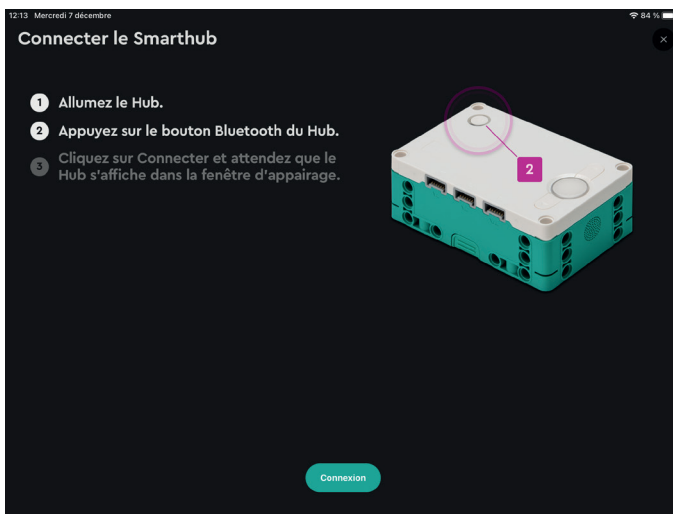
Aperçu des briques de programmation intuitives de l'application basé sur Scratch



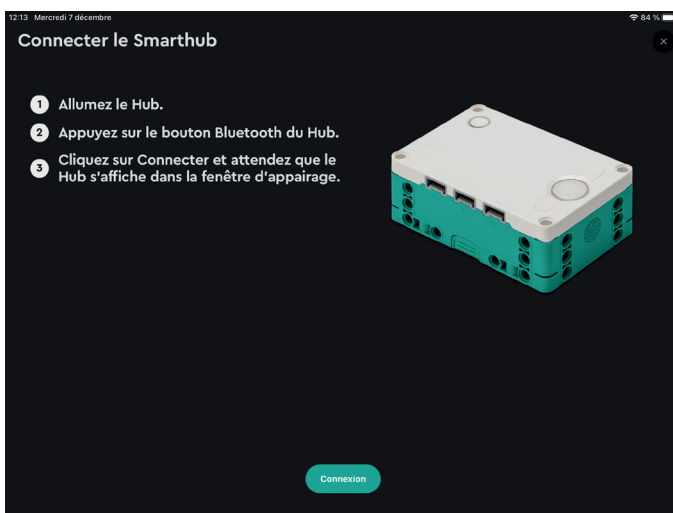
Comment connecter le robot ?



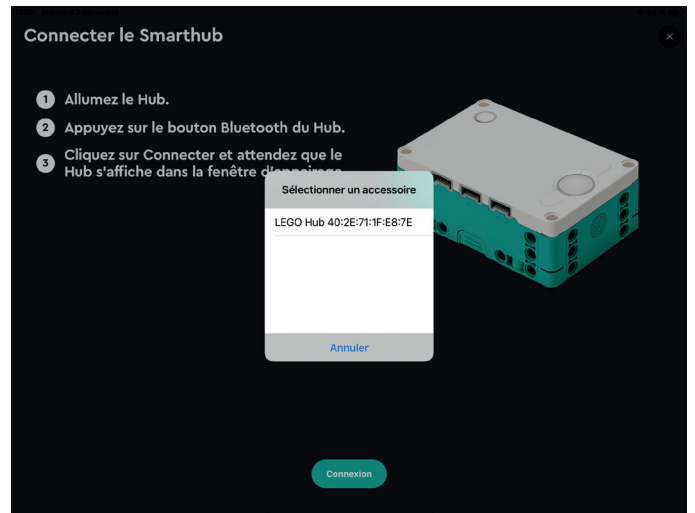
A la fin d'une construction, l'application vous demandera automatiquement de connecter le hub.
Acceptez les demandes d'autorisations



Suivez les instructions étape par étape

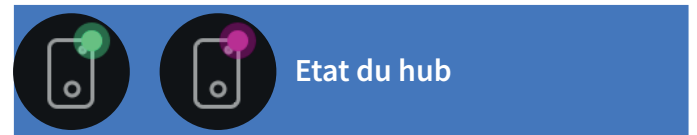


A l'étape 3, cliquez sur le bouton **Connexion**

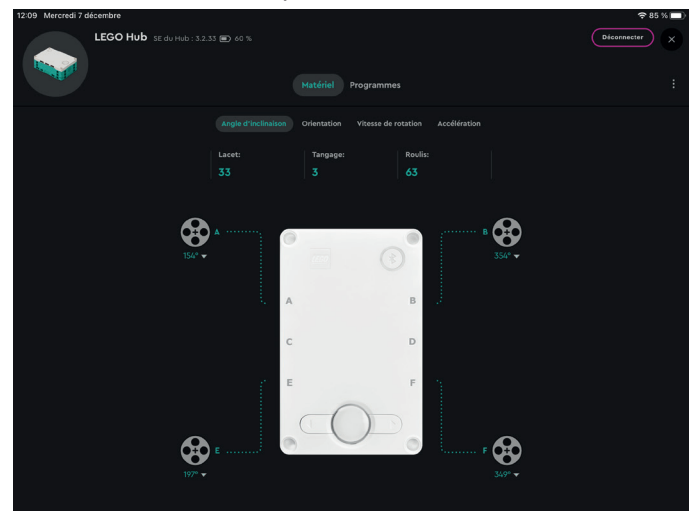


Sélectionnez le Hub dans la fenetre qui s'affiche.

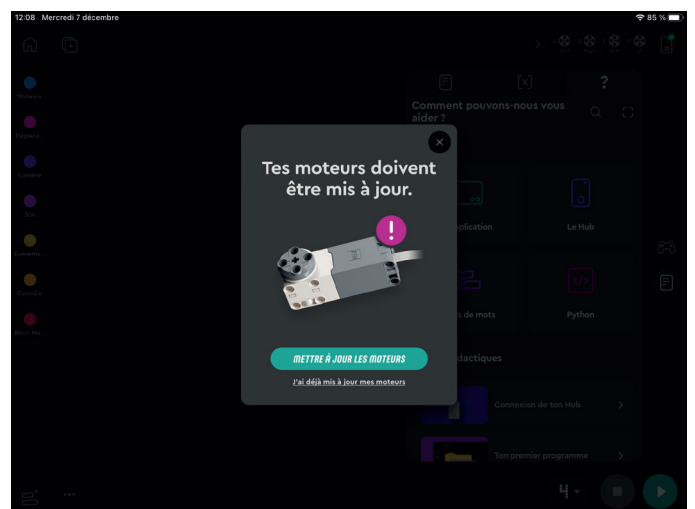
Comment vérifier l'état du hub



L'état du hub apparait en haut à gauche. Il passe du rouge au vert lorsque celui-ci est connecté.



En cliquant sur l'icône, des informations apparaissent dont l'état de la batterie en haut à gauche

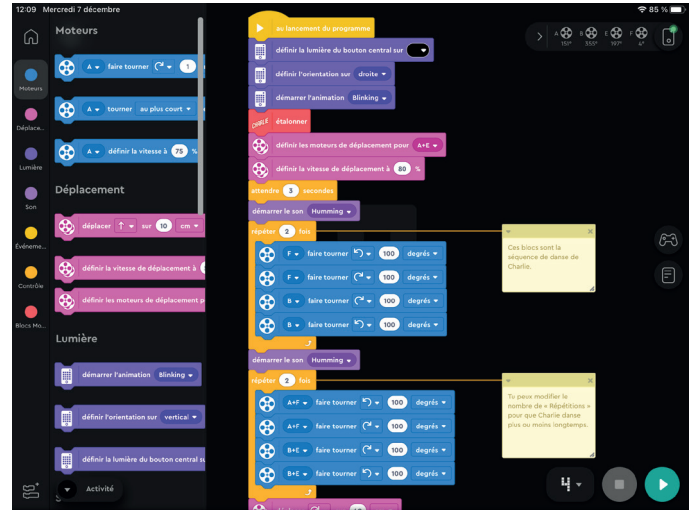


Attention, ne mettez pas à jour les moteurs

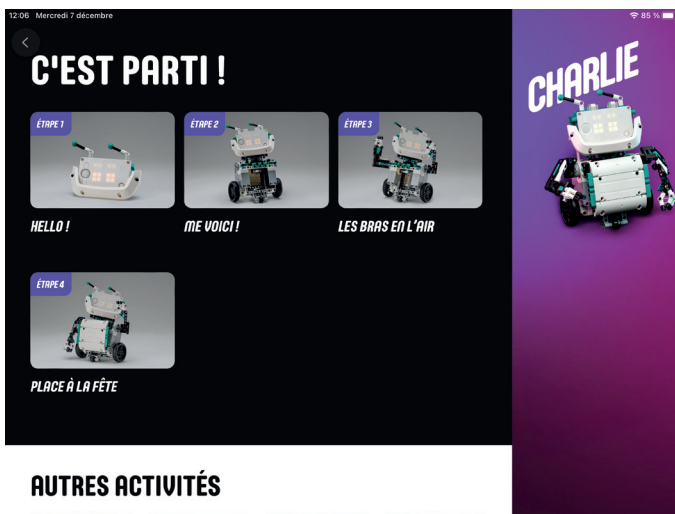
Comment suivre un parcours de construction ?



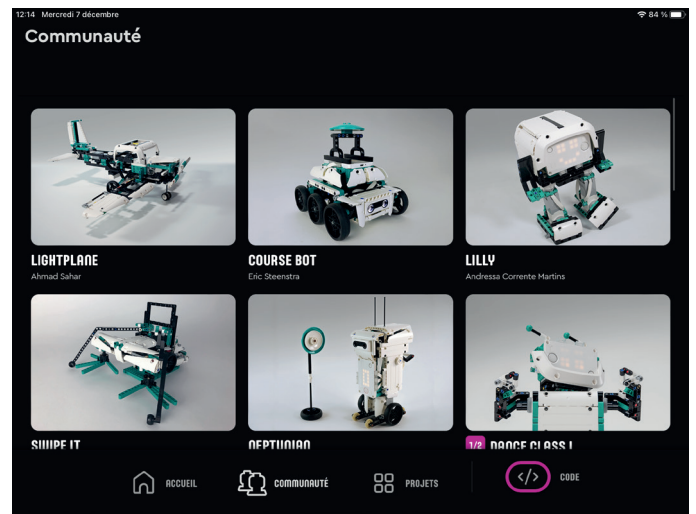
Choisissez un robot sur la page d'accueil de l'application.



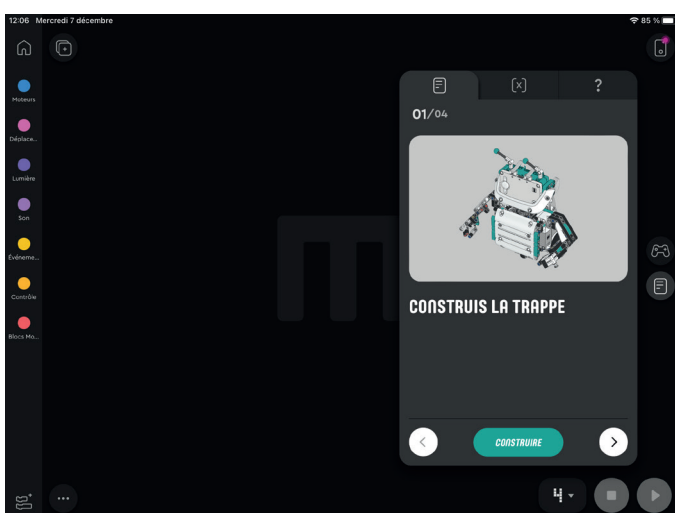
Le codage s'apparente au langage de programmation graphique de Scratch. Il est intuitif et facile à appréhender.



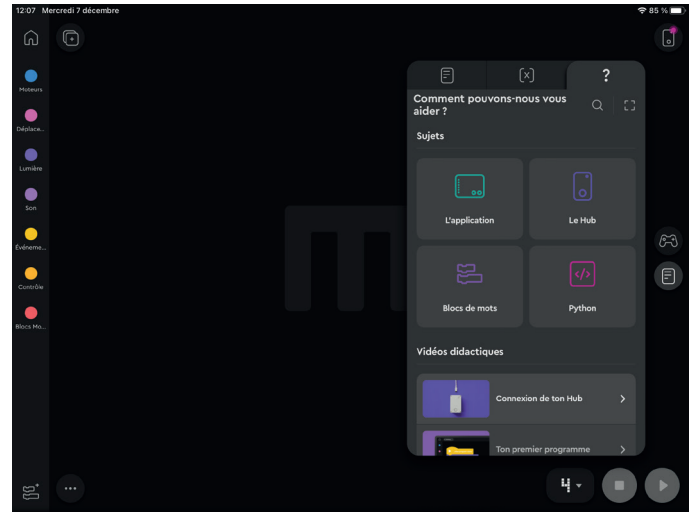
Des instructions de montage découpées en étapes apparaissent. Chaque étape contiennent du montage + de la programmation.



Vous pouvez ajouter des séances d'animations grâce aux activités supplémentaires et communautaires.



Ecran d'une étape



Un onglet d'aide vous permet d'accéder à toutes les informations nécessaires en cas de besoin.