

FICHE MÉDIATION : La robotique éducative avec LEGO® BOOST

OBJECTIFS

- Découvrir de la robotique éducative de cycle 2 & 3
- Initiation à la notion de programmation

PUBLIC

- 7 à 12 ans



CONTEXTE

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



DURÉE

- 2 à 4 séances d'une heure



BUDGET

- Aucun



MATÉRIEL

- Malle LEGO® BOOST
- Tablette avec application



PRATIQUE

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



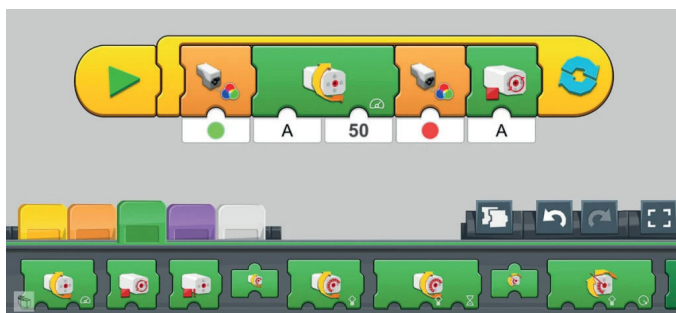
EN BREF

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



Appli LEGO® BOOST

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



Aperçu des briques de programmation intuitives de l'application

AU PRÉALABLE

Robot monté

- Tester le robot avec l'application pour vérifier que tout fonctionne. Vous pouvez également vérifier l'état des piles du Hub depuis l'applicatio

Robot démonté

- Monter le premier module proposé par l'application afin de tester son fonctionnement (voir p.2)

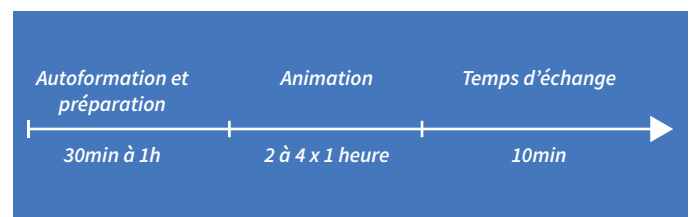
Prévoir 6 piles AA et un tournevis en cas de besoin

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 s'il manque des pièces à l'aide de la liste fourni dans la malle

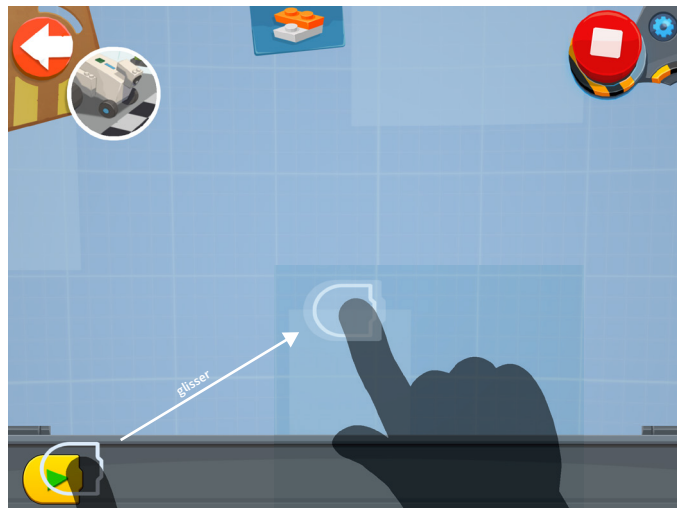


...

Tester LEGO® BOOST avec le kit de départ



1. Sélectionnez la construction ci-dessus depuis la page d'accueil de l'application.



3. A la fin du montage, l'application vous proposera un exercice de code qui consiste à cliquer-glisser des briques d'instructions.



2. L'application vous proposera un parcours progressif de 3 activités à débloquent au fur et à mesure de votre construction.



4. Le parcours suivant se débloquent uniquement si vous avez fini de monter le robot et réalisé le code de l'activité précédente.

Legende



permet de revenir au montage depuis l'écran de programmation

Comment connecter le robot ?



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



Patientez, l'icône située en haut à droite change de couleur.



Comment vérifier l'état des piles

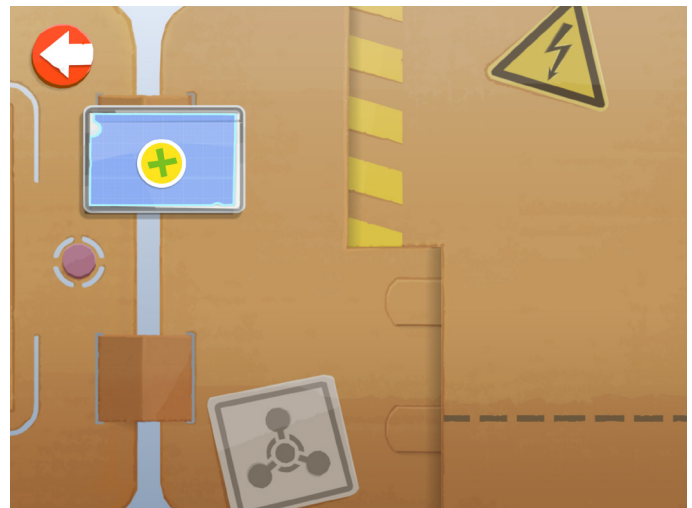


lorsque le hub est bien connecté, cliquez sur l'icône d'engrenage située en haut à droite.

Comment programmer librement ?



Lorsque vous avez terminé les 3 activités du premier parcours de construction d'un robot, vous débloquez la malle à outils à droite de l'écran.



Cliquez sur le tableau pour lancer le programmation libre.
Seul les éléments de programmation débloqués des parcours réalisés s'afficheront



Personnalisez autant de programmes que vous le souhaitez.

Comment suivre un parcours de construction ?



Lorsque les enfants choisissent un robot, un parcours d'activités progressif se débloquent. chaque activité est composé de 3 étapes de constructions + programmations.



Lorsque vous avez terminé les 3 activités d'un parcours de construction, le cadenas du parcours suivant s'ouvrira



Chaque robot vous proposera une quinzaine d'activités réparties en parcours progressifs