**PROJET PROGRAMMATION-ROBOTIQUE CM1-CM2**

Progression :

en parallèle ou successivement (1 et 2)

1. **Scratch : programmer des petits jeux.**
2. **Activités débranchées**
3. **Présentation des robots. Qu’est-ce qu’un robot ?**
4. **Utiliser (ou pas) le Blue-bot (défis)**
5. **Utiliser le Thymio**

|  |  |
| --- | --- |
| Séance 1 | A la découverte de Thymio 1 (sans ordinateur) |
| Séance 2 | A la découverte de Thymio 2 |
| Séance 3 | La découverte de l’application VPL de la suite Thymio II.  Obj : découvrir les capteurs et leds |
| Séance 4 | Les défis de programmations 1-2 avec VPL  De Hubert ou/et défis Thymio niveau 1 |
| Séance 5 |

1. **Arts/géométrie : programmer Thymio avec Scratch**

|  |  |
| --- | --- |
| Séance 6 | géométrie : Les défis de programmation.  Tracer des lignes, des polygones, des cercles |
| Séance 7 |
| Séance 6 à 14 | Arts  défi 1 arts visuels : Delaunay dessiner des cercles de différentes tailles et de différentes couleurs  défi 2 Danse : faire danser Thymio en suivant des déplacements géométriques (coupler plusieurs robots ?) |
| Séance 15 | Cyber challenge (Evaluation). |