

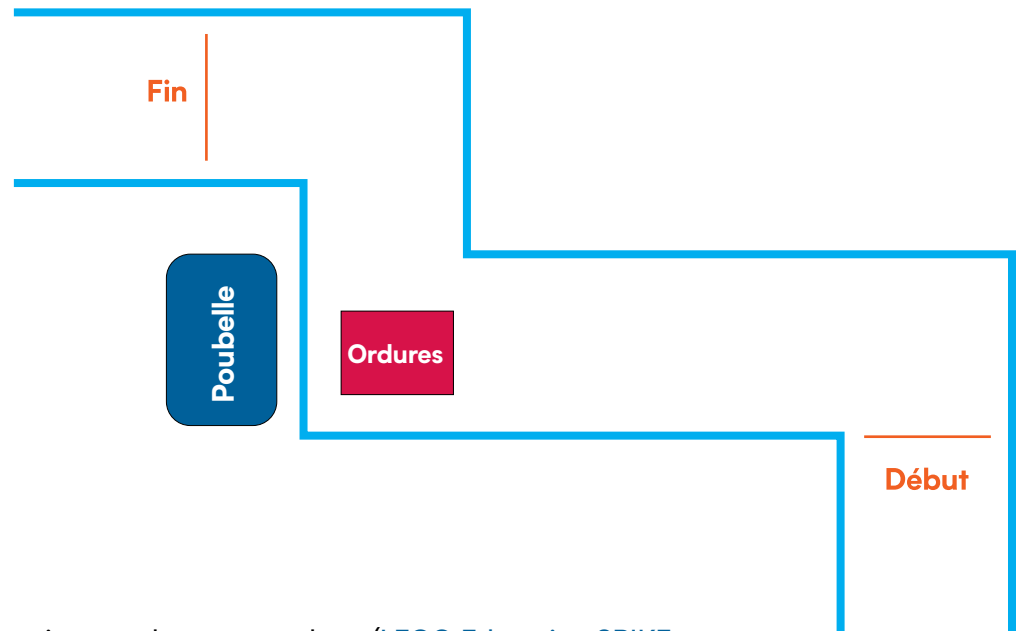


Leçon A.2 – Coder un robot SPIKE Prime de LEGO

A.2-3 : Lever un objet

1. Dessine un labyrinthe simple sur un grand morceau de papier quadrillé ou avec du ruban sur le plancher. Place un objet (des ordures) et une petite boîte (une poubelle) le long de la piste. Les ordures et la poubelle peuvent être créées avec les blocs de la trousse robotique, ou avec des objets de la classe, comme du papier. Voici la piste que ton robot va parcourir.

Exemple:



2. Suis les instructions pour construire un robot avec un bras ([LEGO Education SPIKE](#) – outils et accessoires étapes 1-17) et attache-le sur ton robot.
3. Accède à l'accueil du site LEGO spike principal ([LEGO Education SPIKE](#)) et ouvre un nouveau programme.
4. En utilisant le vocabulaire ci-dessous, crée un code que le robot pourra suivre pour compléter le labyrinthe en plaçant les ordures dans la poubelle. Tu dois coder le robot pour prendre les ordures et les jeter dans la poubelle. Tu pourras changer la construction du bras pour essayer de créer un bras plus efficace pour la tâche. Essaie ton propre style



Expression langagière	Langage de codage	Blocs de LEGO SPIKE
Tu devrais suivre mes instructions	Événement: Quand « la flèche » est cliquée	
Utilise tes jambes pour bouger	Déplacement: Indique quels moteurs sont pour conduire	
Avance de quelque pas	Déplacement: Avance de 2 rotations	
Utilise ton bras pour pousser/prendre un objet	Moteurs: Pousse/prend l'objet avec le bras robotique	
Tourne vers la droite	Déplacement: Tourne → de 30 degrés	
Tourne à gauche	Déplacement: Tourne ← de 30 degrés	

Images – Lego Education spike. LEGO Education SPIKE. (n.d.).
<https://spike.legoeducation.com/prime/project>