



Leçon **A.2** | Fiche d'élève

Coder un robot SPIKE Prime de LEGO

Objectif d'apprentissage	Nous apprenons à planifier et coder un robot pour accomplir une variété de tâches simples
Critères d'évaluation	Je peux : <ul style="list-style-type: none">• Comprendre une marche à suivre• Choisir et employer un vocabulaire familier et simple pour donner des directions• Utiliser des phrases simples et complexes• Employer l'impératif pour donner des directions• Donner des directions avec des connecteurs simples comme <i>d'abord, ensuite, et puis, enfin, si... alors et sinon</i>• Présenter, dialoguer, donner des directions et justifier une opinion en fonction de la situation sociale• Communiquer mon message avec une prononciation et une intonation claires malgré des erreurs



<p>Sous-tâches</p>	<p>Introduction</p> <p>Construire un robot — tu dois avoir une trousse de SPIKE Prime de LEGO et n'importe quel ordinateur/tablette avec une connexion à l'internet et une connexion Bluetooth ou un port USB.</p> <p>Visionne la vidéo suivante pour la construction du robot : Construction SPIKE Prime — robot express (15 minutes)</p> <p>Les instructions visuelles sont aussi disponibles sur le site web LEGO Education SPIKE.</p> <p>Quand ton robot est fini, rends-toi au site d'accueil pour commencer ton premier code. Suis la vidéo « Connectez et Coder LEGO SPIKE » pour voir les étapes à suivre afin de commencer à coder ton robot. Il y a deux façons de télécharger les instructions sur le robot : brancher le câble USB ou par Bluetooth. Visionne les instructions suivantes pour savoir comment connecter ton robot par Bluetooth et télécharger le code avec les deux méthodes. La boîte « comment faire? » te montrera une vidéo sur les étapes si tu en as besoin.</p>	<p>A.2-1 : Introduction au LEGO SPIKE</p> <p>Construction SPIKE Prime — robot express (15 minutes)</p> <p>LEGO Education SPIKE — instruction de robot de base</p> <p>Connectez et Coder LEGO SPIKE.mp4 — Vidéo d'introduction</p> <p>LEGO Education SPIKE — Site d'Accueil</p> <p>LEGO Education SPIKE — connecter ton robot à l'ordinateur</p>
<p>Sous-tâches</p>	<p>Coder les directions pour naviguer une course</p> <p>Pour pratiquer comment coder le mouvement d'un robot, tu vas construire un petit labyrinthe et diriger le robot à le traverser d'un bout à l'autre.</p> <p><i>Coder un robot prend beaucoup de patience! Il y aura beaucoup d'essais avant d'avoir du succès, donc persévère et ne perds pas espoir!</i></p>	<p>A.2-2 : Naviguer un labyrinthe</p>
<p>Sous-tâches</p>	<p>Coder des actions pour lever un objet</p> <p>Tu vas construire un bras pour l'ajouter à ton robot. Avec le bras, tu vas pratiquer à coder un troisième moteur et compléter un défi pour bouger un objet dans une zone spéciale, comme une poubelle.</p> <p><i>Coder un robot prend beaucoup de patience! Il y aura beaucoup d'essais avant d'avoir du succès, donc persévère et ne perds pas espoir!</i></p>	<p>A.2-3 : Lever un objet</p> <p>LEGO Education SPIKE — outils et accessoires (étapes 1-17)</p>



Tâche finale	La classe va jouer en équipes. Chaque équipe va créer une salle d'évasion. Afin de vous préparer pour cette tâche finale, vous allez participer à la salle d'évasion fournie. D'abord, vous allez vous organiser en instructeurs et codeurs. Les instructeurs vont visualiser la salle d'évasion et donner des directions aux codeurs. Les codeurs vont programmer le robot pour compléter les tâches. Ensuite, vous allez réaliser la salle d'évasion. Vous devez compléter au moins 4 ou 5 tâches pour sortir de la salle. Utilisez votre imagination et votre créativité.
Évaluation	A.2 : Instructions pour la salle d'évasion — modèle Rubrique d'auto-réflexion Evaluation Grid English — Lessons Grille d'évaluation Version Française — Leçons