

Prénom : _____

Nom : _____

Classe : _____

Escapade avec les robots

Livret élève ★ ★ ★

● Je prépare ma visite

Qu'est-ce qu'un robot ?



Que signifient ces instructions ?

Ecris sous chaque tuile sa signification :

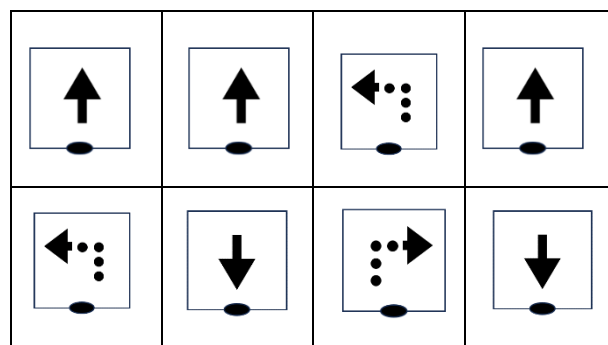
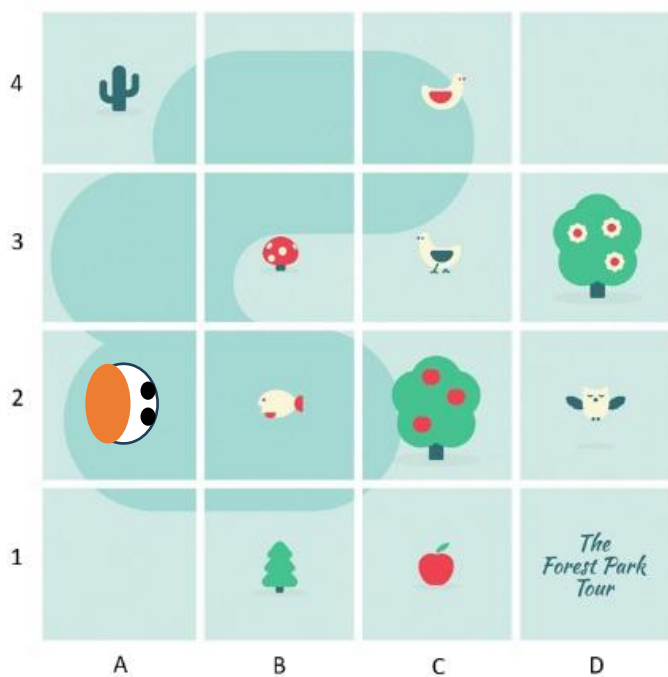
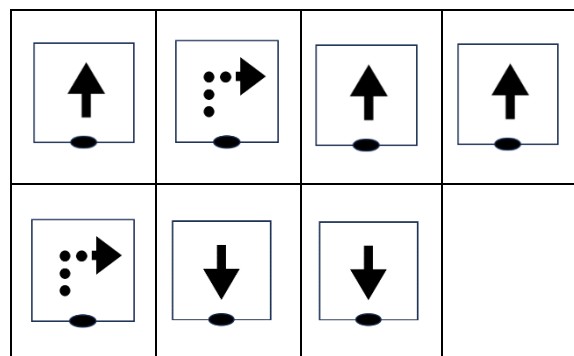
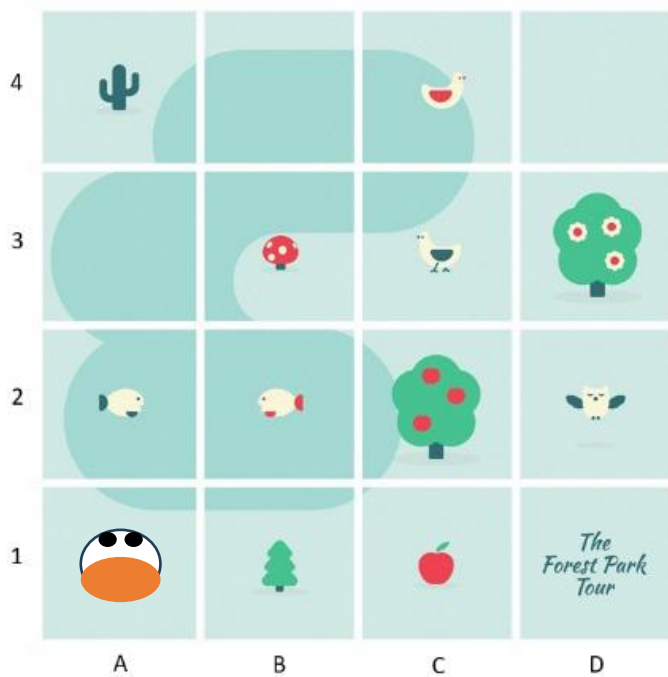


Je comprends les instructions

Mission 1

Voici deux programmes écrits pour Matatabot.

Trace son parcours sur le plateau puis entoure la case sur laquelle il arrive.

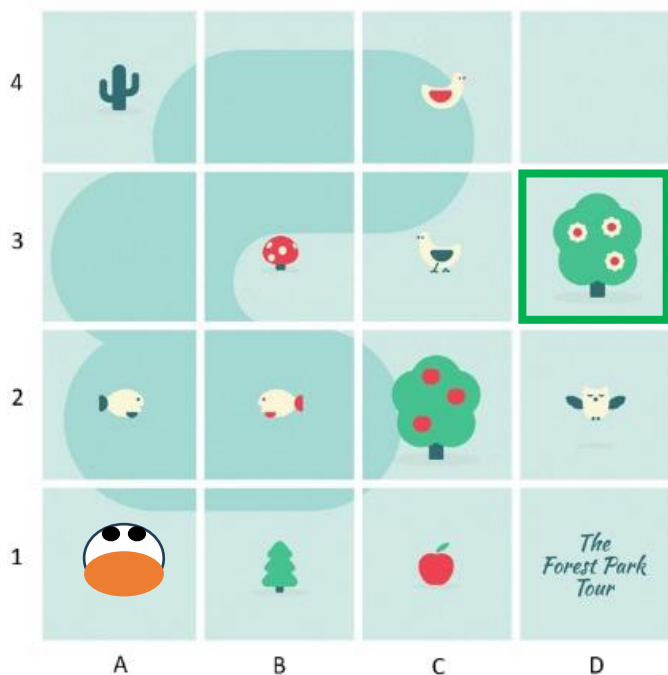


J'apprends à programmer

Mission 2

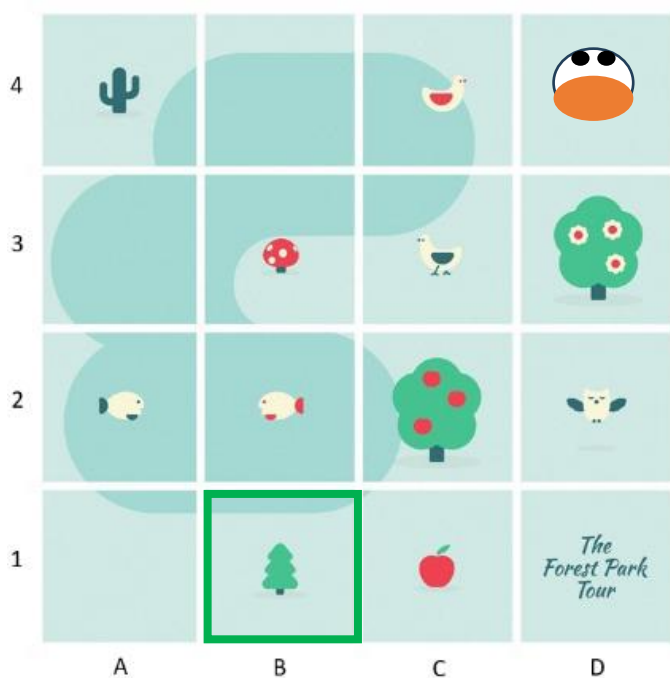
Matatabot voudrait aller se reposer sous l'arbre fleuri.

Trace son parcours sur le plateau, puis écris son programme pour qu'il arrive sur la bonne case.



Matatabot voudrait maintenant aller jusqu'au sapin

Trace son parcours sur le plateau, puis écris son programme pour qu'il arrive sur la bonne case.



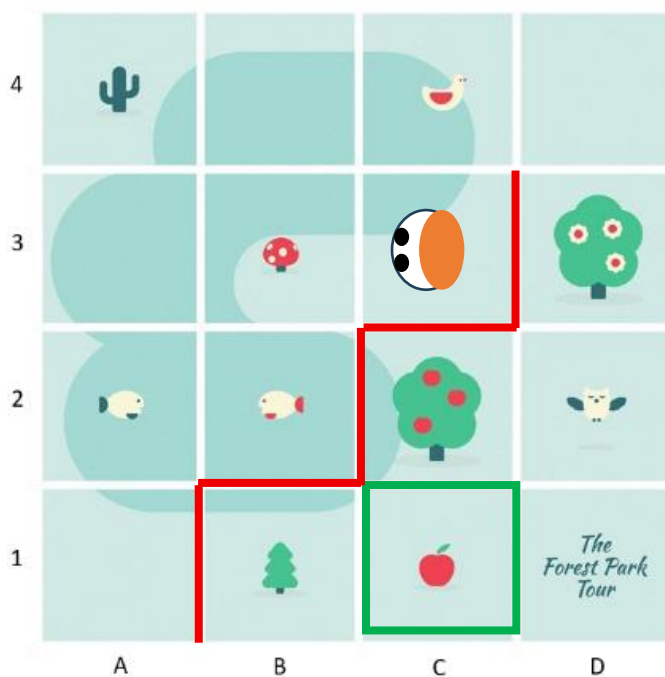
Je progresse en programmation

Mission 3

Matatabot veut manger la pomme.

Trace son parcours sur le plateau. Attention, il ne peut pas franchir les barrières rouges.

Puis écris son programme pour qu'il arrive sur la bonne case.



Je raconte ma visite

A la découverte du matériel robotique

Place les numéros dans les bulles pour compléter la légende.



Numéro	Nom
1	Tour de commande
2	Caméra avec reconnaissance d'image
3	Table de programmation
4	Plateau de jeu
5	Tuiles de codage
6	Robot Matatabot
7	Bouton lecture

Mes impressions

Choisis **trois moments** de ta visite au campus Numeria et raconte-les en utilisant des **connecteurs** de temps (*d'abord, puis, ensuite, enfin, à la fin,...*).

Décris aussi les **émotions** que tu as ressenties.

Pour finir, tu peux illustrer ton récit.

😊 Content(e) 😲 Surpris(e)

🤩 Émerveillé(e) 😁 Fier/fière

🥳 Excité(e) 😞 Déçu(e)

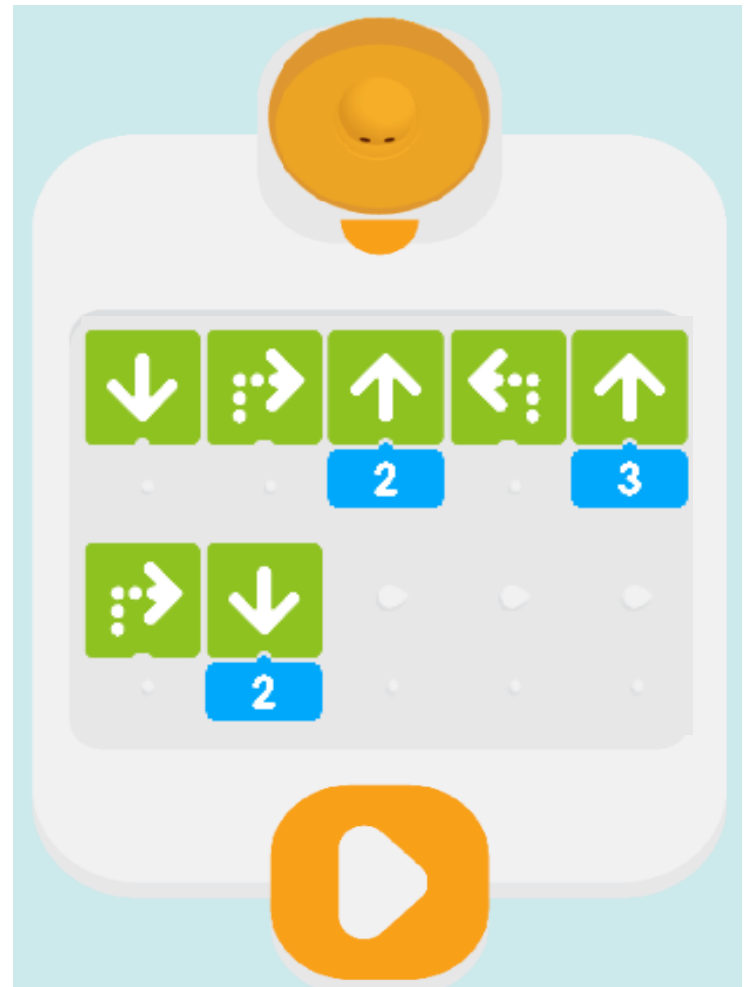
[illegible]

Je vérifie ce que j'ai appris

Je comprends et utilise la programmation

Voici un programme écrit pour Matatabot.

Trace son parcours sur le plateau puis entoure la case sur laquelle il arrive.



Matatabot veut visiter la statue de la liberté.

Trace son parcours sur le plateau,
puis écris son programme pour qu'il arrive sur la bonne case.

Attention aux barrières rouges.

