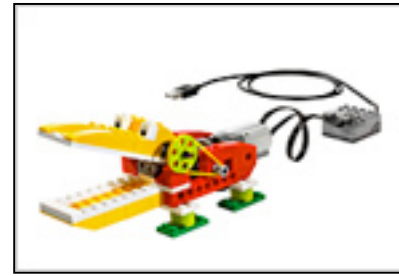


Modèle 4 - L'alligator qui aime manger



Version du 23 février 2011

Modèle 4 - L'alligator qui aime manger **LEGO Education WeDo**



Connecter - Activité préparatoire et discussion

Au moment de la causerie, les enfants pourraient se rassembler en cercle pour discuter.

- Sais-tu la différence entre un alligator et un crocodile?
- As-tu déjà vu un alligator, à quel endroit? Qu'est-ce qu'il faisait?
- Montre-moi comment avance un alligator.
- Peux-tu montrer avec tes bras comment l'alligator ouvre et ferme ses mâchoires?
- Sais-tu ce que mange l'alligator?

Question mobilisatrice

Es-tu capable de construire un alligator qui ouvre et ferme ses mâchoires?

* L'enseignante présente l'affiche de l'alligator pour inciter les élèves à la construction.

Construire

Modèle 4 - L'alligator qui aime manger

Contempler et échanger

Trucs qui sont donnés aux enfants sur le site.



Truc pour débiter un programme

Utilise le pictogramme de la flèche verte.



Truc pour arrêter un programme

Clique sur le carré rouge.



Truc pour programmer le temps

Utilise le pictogramme pour activer le moteur pour un temps déterminé et celui du « 123 ». Tu places ton curseur sur « 123 » et la lettre « T » apparaît. Tu peux maintenant choisir le temps que tu désires.

Truc pour le temps

Si tu veux faire fonctionner ton robot pendant 1 seconde, écris 1 et ajoute un 0. Si tu veux le faire fonctionner 2 secondes, écris 2 et ajoute un 0. Si tu veux le faire pour 3 secondes, tu sais maintenant quoi ajouter.



Truc pour le son

Utilise le pictogramme des notes de musique et celui du « 123 ». Tu places ton curseur sur « 123 » et la lettre « T » apparaît. Tu peux maintenant choisir le son que tu désires. Tu as le choix entre les sons de 1 à 20.



Truc pour le détecteur de mouvement

Sur la brique grise, il y a des petits yeux. Le détecteur de mouvement réagit lorsque tu passes un objet devant ou si tu l'enlèves.

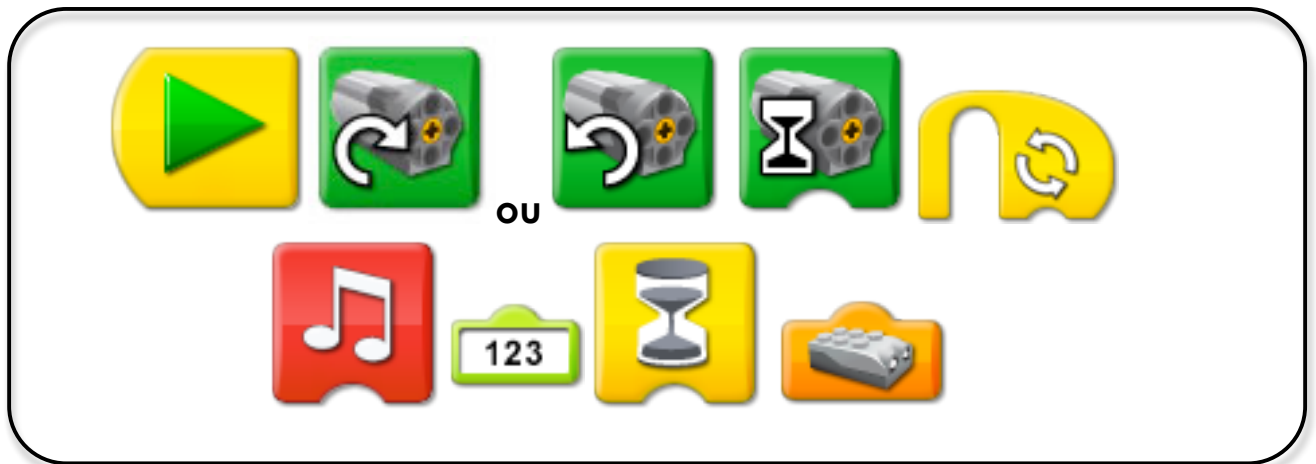


Truc pour programmer le détecteur de mouvement
Utilise le pictogramme du sablier et celui du détecteur de mouvement.



Truc pour la boucle
Pour faire fonctionner le programme sans arrêt, utilise la boucle

Pictogrammes à utiliser pour réaliser les défis



Voici quelques défis que les élèves peuvent réaliser en classe

Les enregistrements sonores des défis sont disponibles sur notre site. Cela aide les enfants à les réaliser de façon autonome.

Note à l'enseignante : Si vous programmez plus d'une seconde le moteur forcera inutilement.

Défi 1

L'alligator mange, trouve le son.

Défi 2

Fais ouvrir la gueule de l'alligator, 1 seconde.

*1 seconde =10

Défi 3

Fais fermer la gueule de l'alligator, 1 seconde.

Défi 4

À l'aide du pictogramme de la boucle, fais-le manger sans arrêt, 1 seconde.

Défi 5

5 a - Reproduis le programme suivant :



5 b - L'alligator a faim, donne-lui de la nourriture lorsque sa gueule sera ouverte. Que remarques-tu ?

Continuer

Chaque équipe se crée un défi avec les pictogrammes utilisés dans les exercices précédents. L'enseignante prévoit une période de partage pour que chacune des équipes explique et montre leur défi aux autres.

Modèle 4 - L'alligator qui aime manger
Le corrigé des défis

Contempler et échanger

Défi 1

L'alligator mange, trouve le son.



Défi 2

Fais ouvrir la gueule de l'alligator, 1 seconde.

* 1 seconde = 10



ou

Défi 3

Fais fermer la gueule de l'alligator, 1 seconde.

* 1 seconde = 10



ou

Défi 4

À l'aide du pictogramme de la boucle, fais-le manger sans arrêt, 1 seconde.



Défi 5

5 a - Reproduis le programme.



5 b - L'alligator a faim, donne-lui de la nourriture lorsque sa gueule sera ouverte. Que remarques-tu ?

Note à l'enseignante : La gueule de l'alligator se refermera.

Continuer

Chaque équipe se crée un défi avec les pictogrammes utilisés dans les exercices précédents. L'enseignante prévoit une période de partage pour que chacune des équipes explique et montre leur défi aux autres.

Réponse personnelle à chaque équipe



Cette création est mise à disposition selon le Contrat Paternité-Pas d'Utilisation Commerciale-Partage des Conditions Initiales à l'Identique 2.5 Canada disponible en ligne <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/ca/> ou par courrier postal à Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California 94105, USA