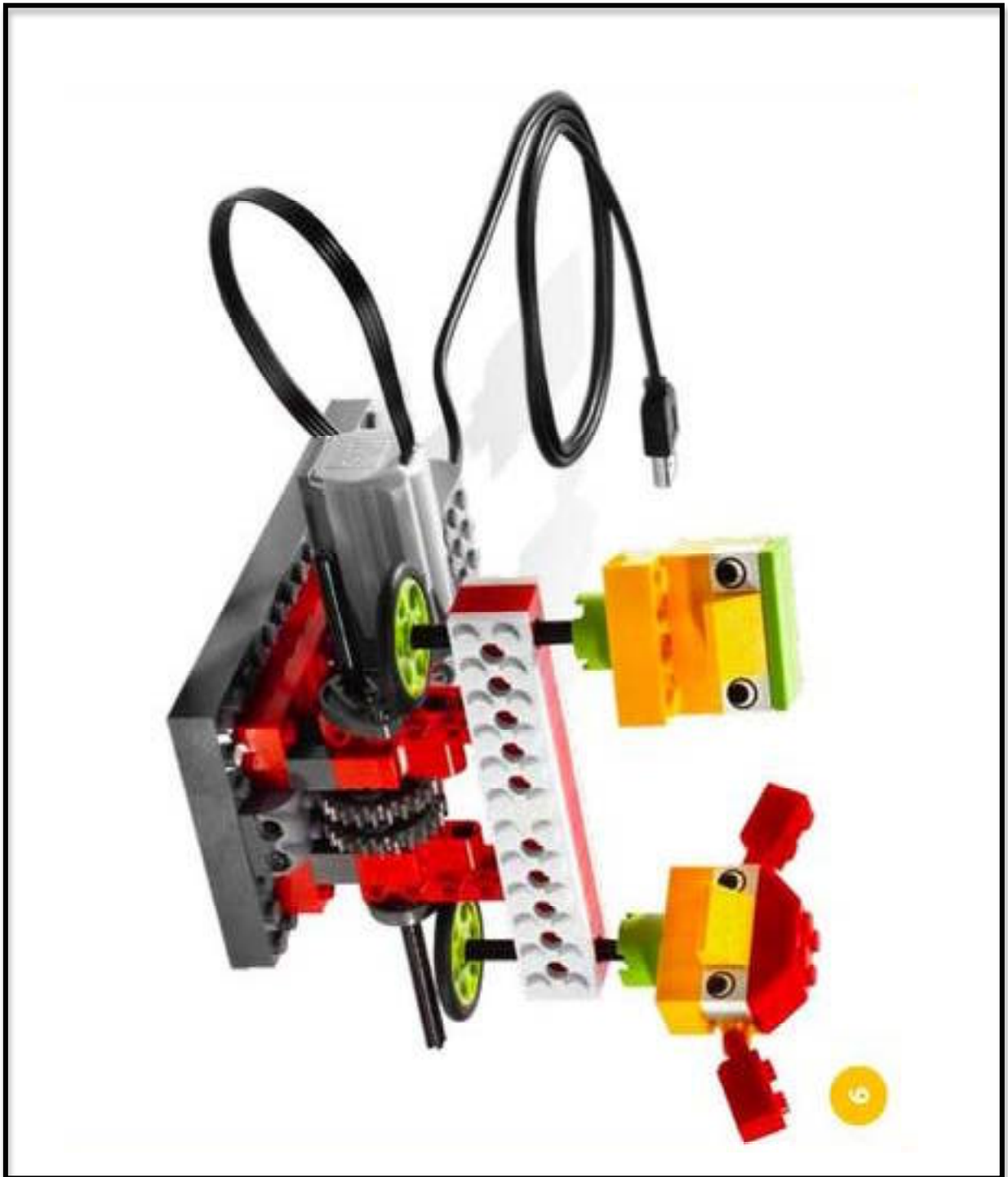


Modèle 9 - Des spectateurs contents



Version du 16 février 2010

Modèle 9 - Des spectateurs contents LEGO Education WeDo



Connecter - Activité préparatoire et discussion

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

- As-tu déjà assisté à un match de soccer en personne ou as-tu déjà regardé un match de soccer à la télévision?
- Que font les spectateurs lorsqu'il y a un but?
- As-tu une équipe de sport préférée? Que fais-tu pour donner des encouragements à ton équipe?
- Est-ce que tu connais une chanson pour démontrer ton soutien à ton équipe? Peux-tu la chanter?

Question mobilisatrice

Peux-tu construire des spectateurs qui bougent et acclament leur équipe préférée?

* L'enseignante présente l'affiche du modèle des spectateurs pour inciter les élèves à la construction.

Construire

Modèle 9 - Des spectateurs contents

Trucs qui sont donnés aux enfants sur le site.



Truc pour débiter un programme

Utilise le pictogramme de la flèche verte.



Truc pour démarrer un programme en utilisant le pictogramme avec la lettre « A »

Place le picto avec la lettre « A » au début du programme puis touche la lettre « A » sur ton clavier, le programme démarrera.



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.

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.

Contempler et échanger

Défi 1

Trouve le son des applaudissements.

Défi 2

Fais applaudir les spectateurs.

Utilise le pictogramme avec la lettre « A » pour démarrer le programme.

Défi 3

Fais bouger les spectateurs pendant 1 seconde et arrête le moteur.

Défi 4

À l'aide du détecteur de mouvement, fais applaudir les spectateurs.

Défi 5

5a) Reproduis le programme.



5b) À l'aide du détecteur de mouvement, fais bouger et applaudir les spectateurs.

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 9 - Des spectateurs contents Le corrigé des défis

Contempler et échanger

Défi 1

Trouve le son des applaudissements.



Défi 2

Fais applaudir les spectateurs.
Utilise le pictogramme avec la lettre « A » pour démarrer le programme.



Défi 3

Fais bouger les spectateurs pendant 1 seconde et arrête le moteur.



Défi 4

À l'aide du détecteur de mouvement, fais applaudir les spectateurs.



Défi 5

5a) Reproduis le programme



5b) À l'aide du détecteur de mouvement, fais bouger et applaudir les spectateurs.

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