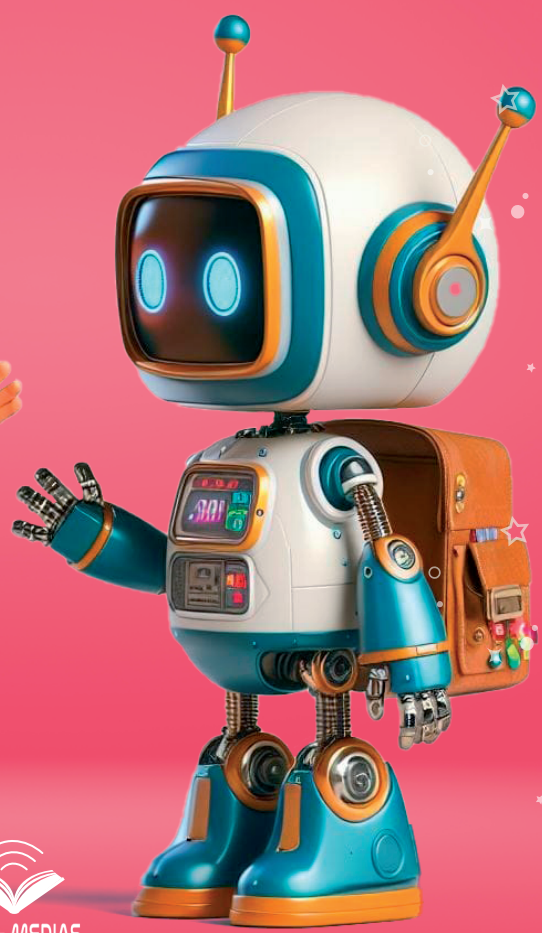
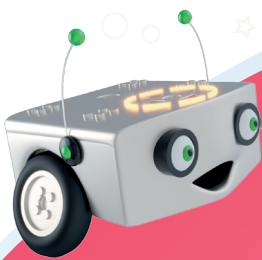


INFORMATIQUE ET ROBOTIQUE

À LA GRANDE SECTION





Préface

«Informatique et Robotique à la Grande Section» propose une introduction ludique pour explorer le monde fascinant de la programmation et de la robotique.

Le manuel est conçu pour stimuler la motricité des apprenants tout en enrichissant leur apprentissage par le jeu. Il favorise ainsi l'épanouissement créatif et le renforcement des capacités de raisonnement logique chez les apprenants.

Les auteurs



Sommaire

Découvrir l'ordinateur

Activité 1 : Les composants de l'ordinateur	6
Comment faire ?	6
Je reconnais les variétés d'ordinateurs...	6
Je distingue les boutons de la souris	7
Je reconnais le pavé tactile	7
J'identifie les pavés du clavier	8
Je mémorise les touches remarquables	8
À mon tour	9
Je retiens	11
Activité 2 : Mettre en marche un ordinateur	12
Comment faire ?	12
J'allume l'ordinateur	12
Je découvre le Bureau Windows	13
J'éteins correctement l'ordinateur	14
À mon tour	15
Je retiens	20



Scratch Junior

Activité 1 : Le chemin de l'école	22
Comment faire ?	22
J'ouvre Scratch Junior	22
J'ajoute le fond « Ville »	22
Je déplace « Tic »	23
Je code	24
Je lance le script	26
À mon tour	27
Je retiens	27
Activité 2 : Tic en classe	28
Comment faire ?	28
J'ajoute le fond « Salle de classe »	28
Je code	30
Je lance le script	30
À mon tour	31
Je retiens	32

La robotique avec Thymio

Activité 1 : L'abeille butineuse	34
Comment faire ?	34
J'ouvre le jeu « Baby-bot »	34
Je déplace « Baby-bot »	35
À mon tour	37
Je retiens	38
Activité 2 : Thymio se déguise en abeille	39
Comment faire ?	39
Je déplace Thymio	39
À mon tour	42
Je retiens	48



Unité 1

Découvrir l'ordinateur



Unité 2



SCRATCH JR



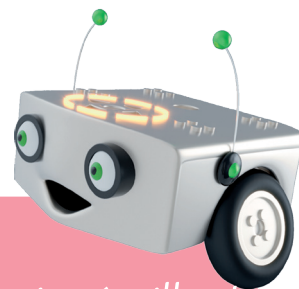


Unité 3

La robotique avec Thymio



INFORMATIQUE ET ROBOTIQUE À LA GRANDE SECTION



Nos séquences d'apprentissage allient plaisir et savoir, éveillant l'esprit critique et la créativité des apprenants de la Grande Section. À travers des activités ludiques, ils seront initiés aux bases de l'informatique et de la robotique.

L'apprentissage est à la fois amusant et engageant. Ce qui offre aux apprenants une base solide pour leur future scolarité.



IMPRIMERIE PAPETERIE
EL WATANYA



MSM - MEDIAS
EDITION & DIFFUSION

60 DHS



Conseiller pédagogique 0661 808 028



Conseiller commercial 0661 811 851



msm-medias.com



info.msmmedias@gmail.com