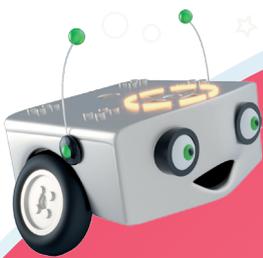


INFORMATIQUE ET ROBOTIQUE

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





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