







## SEANCE 5


### Synthèse générale


#### OBJECTIFS PEDAGOGIQUES :

- Généraliser et définir un robot
- Comparer l'évolution de ses représentations initiales


#### NOTIONS :

 <b>Etapes</b>	<b>Modalités de travail</b>	 <b>Durée totale :</b> 1h20 min
Etape 1 : Rappels des séances précédentes		10 minutes
Etape 2 : Synthèse : recherche d'une définition d'Ozobot		20 minutes
Etape 3 : Généralisation : reprise de la question de la séance 1 : qu'est-ce qu'un robot ? recherche individuelle puis en groupe		20 minutes
Etape 4 : Généralisation : reprise de la question de la séance 1 : qu'est-ce qu'un robot ? Synthèse collective		30 minutes





 matériel par groupe	1 crayon de papier + gomme + feuilles pour écrire la définition d'un robot à donner en fin de séance
---	---




	Pour la constitution des groupes, privilégier des groupes de 3 à 4 élèves, par affinité et hétérogènes pour favoriser les échanges.
---	---






	1	<b>Rappels des séances précédentes</b>		 5 minutes
---	---	--	--	--




	<p>Rappels sur ce qu'on connaît d'Ozobot, que fait-il, comment fonctionne-t-il ?</p> <p>Utiliser les mots vus précédemment : → robot, capteur, environnement, intersection, aléatoire, programmer(é), instruction, code couleurs, mémoire...</p>			
--	--	--	--	--


	2	<b>Synthèse : recherche d'une définition d'Ozobot</b>		 20 minutes
--	---	---	---	--

	Maintenant que l'on a travaillé avec Ozobot, vous allez rédiger une définition de ce robot.			
	Recherche par groupes.			
	<p>Mise en commun : chaque groupe propose sa définition.</p> <p>L'enseignant note au tableau les mots-clés caractérisant Ozobot, mots qui seront utiles à la généralisation dans l'étape suivante.</p>			
	<p>La recherche de définition d'Ozobot doit permettre de faciliter la généralisation et la rédaction d'une définition d'un robot en général à l'étape suivante.</p> <p>Les mots-clés qui peuvent être relevés par l'enseignant sont : instruction, capteur, mémoire, environnement/ce qui l'entoure, aléatoire, programmer/programmation...</p>			

	3	<b>Généralisation : reprise de la question de la séance 1 : qu'est-ce qu'un robot ? recherche individuelle puis en groupe</b>		 20 minutes
--	---	---	---	--

	<p>Rappelez-vous, en séance 1, je vous avais demandé : « Pour vous, qu'est-ce qu'un robot, en général ? ». Et bien cette fois, je vous repose la question. Attention, je ne vous demande pas : « Qu'est-ce qu'Ozobot ? » car on vient de le faire.</p> <p>Pour vous aider, je vous laisse au tableau les mots que vous pouvez utiliser. Quels sont ceux qui ne concernent pas d'autres robots d'après vous ? (les barrer)</p> <p>Ce qu'on vous demande n'est pas facile car il faut parler des robots, en général.</p> <p>Vous allez travailler seul(e) puis vous travaillerez en groupe.</p>			
	Temps de recherche <u>individuel</u> .			
	L'enseignant passe dans les rangs et s'assure que la consigne est comprise. Différenciation : travail en binômes si besoin.			
	Temps de recherche <u>par groupe</u> . Les élèves doivent rédiger une définition commune.			
	L'enseignant ramasse à la fois les textes individuels et les textes collectifs. Afin d'en faciliter l'exploitation, l'enseignant tapera les textes qui seront projetés/distribués à l'étape suivante.			

	4	<b>Généralisation : reprise de la question de la séance 1 : qu'est-ce qu'un robot ? Synthèse collective</b>		 30 minutes
--	---	---	---	--

	<p>Synthèse : chaque groupe présente sa définition qui est projetée en même temps (ou distribuée si pas de vidéoprojecteur).</p> <p><u>Texte attendu, par exemple</u> : Un robot est un objet, peu importe sa taille, qui a un ou plusieurs capteurs qui lui permettent d'agir en fonction de son environnement. On peut lui donner des instructions en le programmant. Il a une mémoire qui lui permet de retenir ce qu'il doit faire.</p>			
--	---	--	--	--