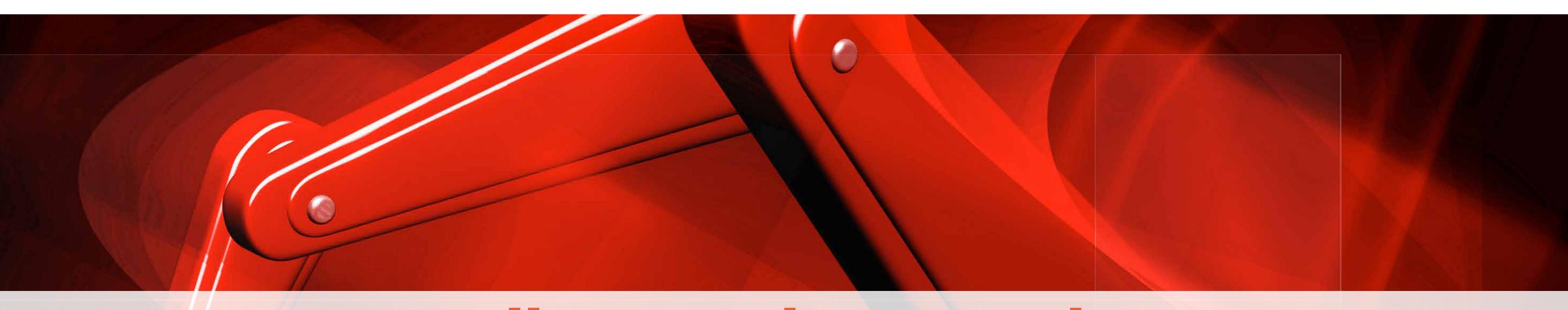




Thématique Sciences du Numérique Parcours Démarche Numérique



Collège Sidney Bechet

Département Alpes-Maritimes

Ville Antibes

Casse 6^{ème} 3

Élèves

- AZZABI Nolwenn
- BESSOT Logan
- CAZACU Emmanuel
- CORREIA MONTEIRO Zuleica
- COURTIN Clara
- DEFAIX Celia
- FIDUCIA William
- FODERA Ange-Thierry
- GARNIER Lea
- GHOUL Sirine
- GUIDOUM Mehdi
- HAMIDA Ilyas
- KAIBI Ala
- KRUKOF Jordan
- LERAMEY Joey
- LEVEQUE Nina
- LYSIMAQUE Lucy
- MARCIANO Serena
- MENDES Océane
- NESBY Emmy NOUALI Shaima
- SALADINO Matthéo
- TRIBBIA Joshua

Équipe Pédagogique

- PILORGET Olivier (Maths)
- M. Laborey (EPS)
- M. Mouret (Technologie)

Intervenants







Étapes du parcours

Étape 1 :	Les robots autonomes, principes de base, analogie avec l'humain,
	Perception/ Décision/Action

Etape 2: Présentation du parcours / Pobot Junior Cup / Lego Mindstorms

Etape 3: Introduction à la robotique Lightbot – notion d'algorithme

Etape 4: Initiation à la programmation : Scratch – notions de blocs de programmation

Lego Mindstorms : déplacement du robot / comment faire pour Etape 5: qu'il avance / s'arrête : réglage des moteurs

Lego Mindstorms: déplacement précis: comment faire pour qu'il Etape 6: s'arrête quand il rencontre une ligne : capteur de couleur

Etape 7: Lego Mindstorms : déplacement précis / algorithme : comment faire pour qu'il suive une ligne : plusieurs solutions : 2 capteurs

de couleur ou droite/gauche/droite/gauche

Étape 8 : Lego Mindstorms : déplacement précis / algorithme : comment faire pour qu'il récupère ou pas des passagers : capteur de distance / pince avec moteur pour rotation (nouvel outil)

Etape 9: Retours sur expériences, ce qui marche pourquoi ? Ce qui ne marche pas, pourquoi?

Etape 10: Bilan / Quizz