

# FICHE PREPARATIVE DE LECON

DISCIPLINE: INFORMATIQUE

Séance n°3

**Matière** : Robotique

**Niveau** : Tronc commun

**Professeur** :

**Durée** : 2 heures

**PREREQUIS** : Utilisation des outils mathématique et électronique.

**OBJECTIFS** : → Comprendre les logiques de la programmation.

→ Comprendre le lien entre les mouvements du robot et l'informatique.

Phases	Activités prévues de l'enseignant	Activités prévues de l'élève	Durée
Déroulement	1- Lancer aux étudiants une discussion autour de la programmation et comment communiquer avec un ordinateur.	Poser des questions liées à la programmation et la relation entre ce dernier et les robots.	20 mn
	2- Choisir le langage de programmation et le logiciel convenables à leur projet.		20 mn
	3- Comprendre le langage choisi.		40 mn
Activités	Demander aux étudiants de choisir les mouvements du robot qu'ils pourraient faire.	Choisir les mouvements.	20 mn
Evaluation	Récapitulatif de fonctions vues lors de la programmation.	Manipuler les fonctions dans le logiciel choisis.	20 mn

**Bilan critique et analyse :**

Validation des acquis des élèves

Fait par : Guenna Oumaima