

FESTI ROBOT

Attentes pour les PARCOURS

Rappel :

Chaque classe inscrite devra être séparée en : **4 groupes de taille équivalente**.

Les groupes, accompagnés d'un adulte référent, tourneront sur les différents ateliers et parcours tout au long de la journée.

Le matin, 2 groupes seront sur les parcours (gérer par les classes et leurs enseignants) et 2 groupes seront sur les ateliers (gérer par les référents numériques, conseillers pédagogiques, professeurs et les partenaires).

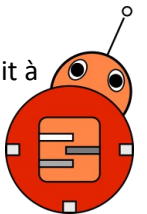
Et l'après-midi, on tourne....

Pour préparer votre parcours

Un parcours est un **exercice sur le codage ou la programmation** que vos élèves auront **préparé en classe** et **feront faire aux groupes** qui viendront vous voir selon leur planning.

Pour les 2 groupes qui participeront aux parcours sur une demi-journée :

- un groupe d'élèves présentera le ou les parcours que la classe aura préalablement programmé (soit à travers une activité «branchée», soit à travers une activité «débranchée»),
- l'autre groupe expérimentera les parcours préparés par les autres classes.



Conseils sur les parcours :

- Votre activité ne doit pas dépasser 15 à 18 minutes par groupe car il faut inclure les déplacements,
- Vous pouvez aussi prévoir plusieurs activités à proposer au groupe que vous allez accueillir sur votre stand,
- Vos élèves devront faire participer activement leurs visiteurs (ils ne doivent pas être seulement des observateurs !).

Votre parcours doit pouvoir s'adresser à tous les niveaux, de la maternelle jusqu'au collège /lycée.

Vous pouvez proposer différents niveaux de difficulté.

Il doit pouvoir être accessible aux élèves à besoins particuliers.

PS : Ne vous inquiétez pas, les grands s'adaptent avec plaisir aux plus petits !

IDÉES DE PARCOURS «branchées»

- Des circuits préparés par les élèves sur des cartons, des plaques d'aggloméré, ou des toiles plastifiées transparentes sur lesquelles vous tracerez vos quadrillages, ou autres tracés suivants vos robots (Ozobot, Thymio, mBot, ...),
- Des «Escape game» sur le thème de l'année,
- Des activités numériques sur vos ordinateurs ou tablettes. (Se renseigner avant pour savoir s'il y a du Wifi dans la salle si vous en avez besoin). dsden76-mission-numerique@ac-normandie.fr

IDÉES DE PARCOURS «débranchées»

- Des «Escape game» sur le thème de l'année,
- Des jeux de sociétés en relation avec le thème de l'année.

LIEN VERS LES RESSOURCES : <https://festirobot.ac-normandie.fr/>

