

LES DÉFIS GÉOMÉTRIQUES DE LOTI-BOT

CYCLES 2 ET 3



Compétences transversales :

- Français : s'exprimer à l'oral pour communiquer et interagir avec les autres
- Mathématiques :
 - Renforcer et réinvestir des compétences en géométrie et mesures pour comprendre et représenter des formes et des grandeurs.
 - S'adapter à des situations nouvelles et faire face aux défis pour développer des compétences de résolution de problèmes.
- EMC :
 - S'engager dans les activités et participer activement aux apprentissages pour développer des compétences de coopération.
 - Utiliser les ressources de remédiation disponibles pour progresser et atteindre les objectifs d'apprentissage.

Compétences numériques :

- Développer et mobiliser des compétences en programmation et algorithmique pour résoudre des problèmes.
- Utiliser et exploiter des outils numériques pour traiter des données et résoudre des problèmes concrets.
- S'initier à la programmation par blocs pour créer des séquences d'instructions.



Matériel :

- 3 Loti-Bot
- Une tablette par Loti-Bot avec l'application Loti-Bot installée
- Un jeu de cartes par Loti-Bot (niveau 1 : CP-CE2 / niveau 2 : CM1-6ème) composé de cartes Défi et Aide
- Des feuilles format A3
- Des feutres PaperMate



Déroulement :

- Présentation de l'application Loti-Bot niveau 1
 - les fonctions

Avance	Recul	Pivote à gauche	Pivote à droite	Boucle	Départ

- Charger le projet "C2C3" (angles réglés à 90 ° et déplacement de 100 mm)
- Appairer le Loti-Bot et la tablette
- Explication des règles du jeu : En fonction du niveau des élèves, aller le plus loin possible dans l'ordre des fiches "défis"
- La validation se fait par le tracé des formes par le robot

Points de vigilance :

- Attirer l'attention des élèves sur l'iconographie Avance / Recule (confusion possible)
- Bien orienter au départ le Loti-Bot sur la feuille A3 comme sur la carte défi
- Possibilité d'utiliser les fiches "Aide"



Organisation de l'espace souhaitée :

- 1 table par robot