Dans notre école, c'est la deuxième fois que nous participons au projet Manbot. Etant peu pourvus en matériel informatique, c'est l'occasion pour les élèves de manipuler le matériel mis à disposition. Cela répond bien entendu aux programmes: « La maîtrise des techniques et la connaissance des règles des outils numériques se construisent notamment à travers l'enseignement des sciences et de la technologie où les élèves apprennent à connaître l'organisation d'un environnement numérique et à utiliser différents périphériques ainsi que des logiciels de traitement de données numériques (images, textes, sons, etc.). En mathématiques, ils apprennent à utiliser des logiciels de calculs et d'initiation à la programmation. »

Plus largement, nous avions pu constater lors de notre première participation que ces activités permettent de faire collaborer les élèves. Ainsi, chacun peut apporter ses compétences au projet. Certains auront plus d'idées quant à l'élaboration du parcours, de l'histoire qui sera vécue par le robot. D'autres pourront utiliser leur maîtrise des mathématiques pour aider leurs camarades à coder. D'autres encore laisseront libre court à leur imagination pour réaliser des décors ou décorer le robot.

Les élèves de la classe se sont montrés très enthousiastes lors de la présentation du projet et tout au long de sa réalisation. Cependant, nous avons eu quelques ennuis qui nous ont ralentis et le projet n'est pas complètement abouti, notamment pour son volet artistique. Les objectifs nous semblent quand même atteints pour la partie codage, les élèves ayant appris à utiliser Scratch. Surtout, ils ont beaucoup aimé l'activité et sauront s'engager dans les propositions en technologie au collège.

Nous avons pris connaissance de la liste des verbes d'action qui devraient être utilisés pour notre histoire. Par petits groupes, nous avons inventé des histoires mettant en scène différents personnages possibles: un monstre, un enfant… C'est l'histoire de l'explorateur qui découvrait la savane qui a remporté les votes.

Chymio est rentré dans la savane, il avance de six pas et tourne à droite et avance de cinq pas. Il voit un lac de poissons il devient vert parce qu'il a peur. Du coup, il contourne le lac puis il continue sa route. Puis il voit des oiseaux. Il devient rouge de rage parce que ils lui ont pris ses parents. Après il voit un humain et il devient rose parce qu'il aime les humains et il continue sa vie.

Kassim - Anna Doula - Maryam

Inès
Eva
Maria

Chymio avance en ligne droite dans la savane, il croise une fleur, il devient tout vert. Il tourne à droite, il avance et croise des petites bêtes noires, il a peur et il devient tout rouge. Il contourne les petites bêtes, il continue sa route et aperçoit de l'eau, il devient multicolores. Il tourne à gauche et tourne, une ~~horibl~~ horrible lion, il devient rouge, il contourne le lion, et sort de la savane.

Tyron Ines Tiago

Il entre dans la savane, il avance de deux pas, il voit un tigre et il devient vert et il tourne à droite et il fait trois pas. Le Thymio trouve une plante carnivore et il devient rouge et se sauve. Il avance de quatre pas. Puis il voit une pomme, il devient rose puis il la mange et avance de trois pas. Il devient bleu parce qu'il n'y a un serpent devant lui il est content. Il tourne à droite puis il avance de deux pas et il sort de la savane et il se met en mode disco.

Enzo gaëtan Ilyès Théo

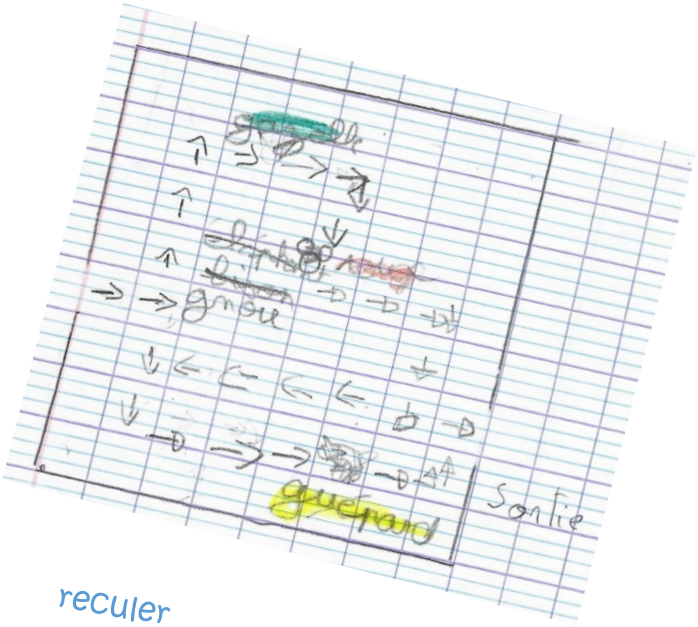
Thymio avance en ligne droite dans la savane.
Il pivote à droite et avance
Il pivote à gauche et voit le chasseur. Il pivote à gauche. Il arrive devant l'hippopotame malade : il fait une pause de cinq secondes pour le soigner. Il pivote à gauche et rencontre l'éléphant. Il avance en ligne droite et puis il pivote à droite puis il pivote à gauche il avance en ligne droite et il pivote à droite et avance.

Clémence, Amel et Emma

Thymio avance en ligne droite de trois pas et pivote à gauche, au loin il aperçoit des girafes animaux il se rapproche et il aperçoit des girafes. Il fait une pause et change de couleur en les admirant. Après un long chemin il rencontre une carcasse de buffle puis devient rouge de peur. Après un court instant il avance puis pivote à droite il avance de deux pas et soudain il voit des zèbres il avance encore un peu, pivote à droite, avance de trois pas puis tourne à gauche puis voilà l'histoire est finie.

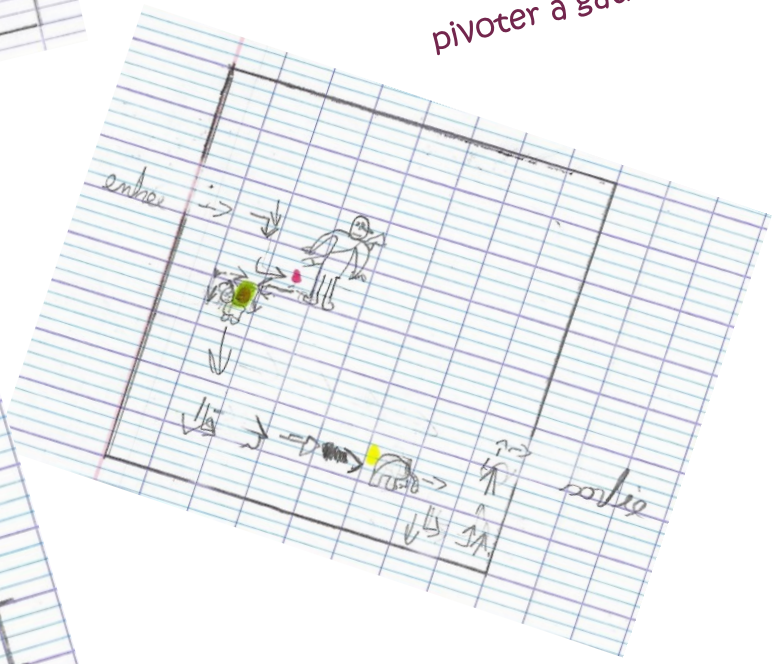
Changer de couleur

avancer en ligne droite

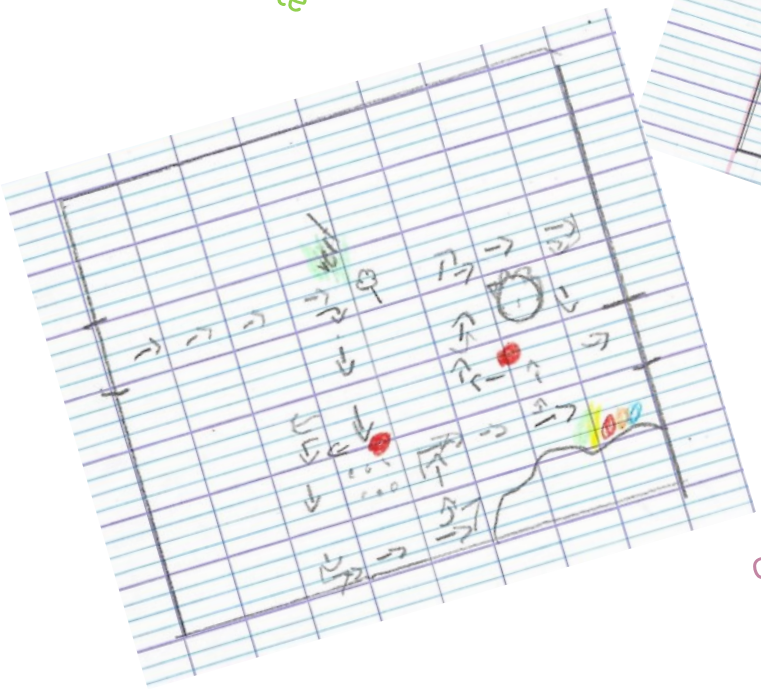


reculer

pivoter à gauche



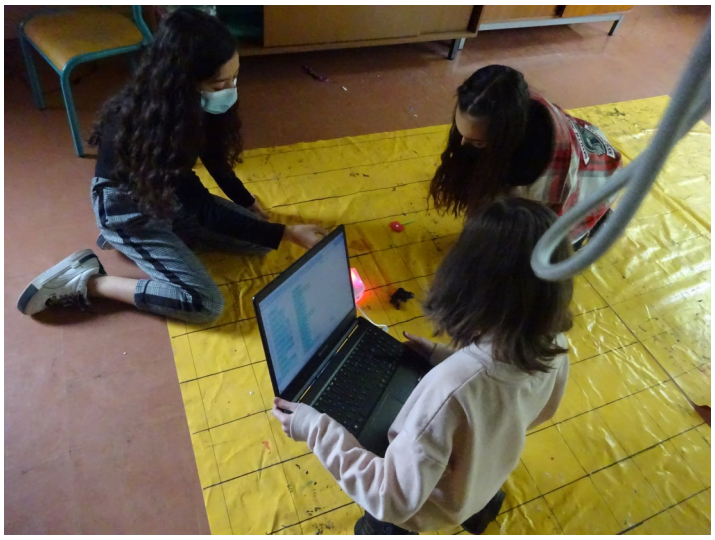
pivoter à droite

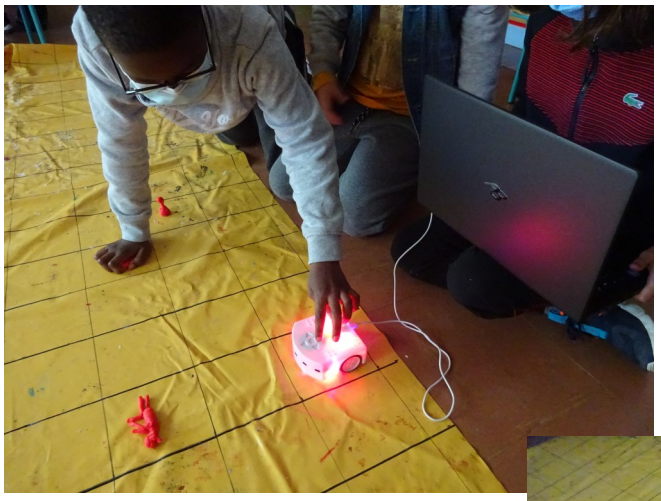


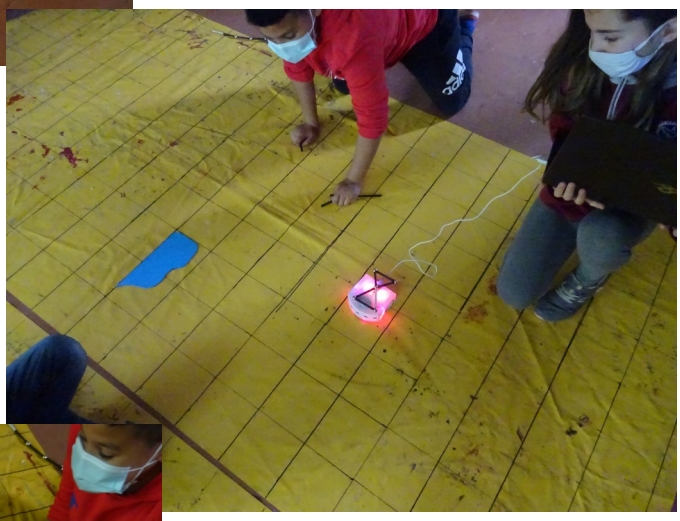
contourner un obstacle

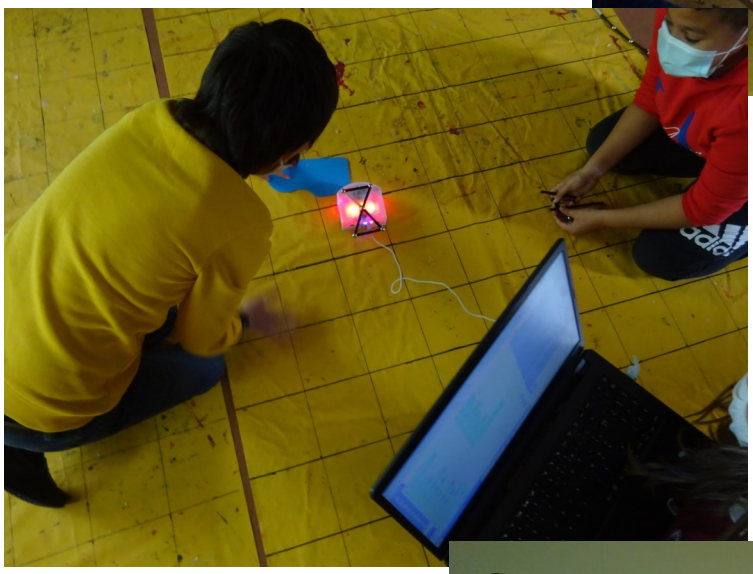
Puis nous avons imaginé des portions de son parcours dans la savane. Il y rencontre différents animaux et selon les rencontres, il a des réactions comme changer de couleur, reculer, contourner l'animal…

Puis chaque groupe a fait ses essais. Nous programmions les déplacements et réactions du robot, puis nous le mettions en place sur le parcours. Et là, il a parfois fallu revoir certains déplacements !









Quelques éléments de décor nous permettaient de nous rendre compte. Malheureusement, nous n'aurons pas eu le temps de finir. Nous voulions réaliser un vrai décor et déguiser Thymio en explorateur…

Quelques problèmes techniques nous ont aussi empêchés de réaliser l'ensemble du parcours en une fois. Chaque groupe a réalisé son parcours comme vous le verrez sur la vidéo, mais nous voulions tout mettre à la suite en assemblant nos blocs de programmation. Cela n'a pas été possible.

Nous avons aussi eu quelques soucis avec la connexion entre le robot et l'ordinateur. Nous avons travaillé avec les câbles mais c'est parfois un peu court.

Nous sommes quand même contents car tous les groupes ont réussi à faire faire à Thymio ce que nous voulions pour faire les actions demandées.