

FICHE MÉDIATION : La robotique éducative avec LEGO® Spike

OBJECTIFS

- Découvrir de la robotique éducative de cycle 2 & 3
- Initiation à la notion de programmation
- Stimuler la créativité et l'innovation

PUBLIC

- 6 à 11 ans

DURÉE

- plusieurs séances d'une heure

MATÉRIEL

- Malle LEGO® Spike
- Tablette avec application

CONTEXTE

- Accueil scolaire, périscolaire, ou vacances scolaires
- Club robot

BUDGET

- Aucun

PRATIQUE

- 1 animateur
- Un espace aménagé
- 2 enfants par malle

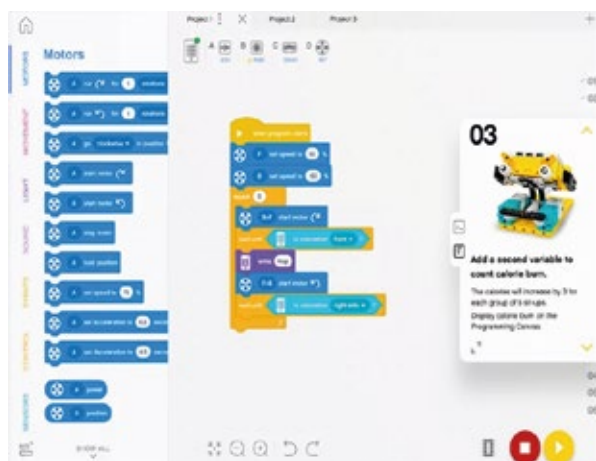
EN BREF

Les malles LEGO® Spike permettent une découverte simple et accessible de la robotique, sans nécessiter une médiation avancée.



Appli LEGO® SPIKE

Le fonctionnement repose exclusivement sur l'application tablette, qui se révèle intuitive et très didactique : elle guide les enfants de manière autonome dans la construction et la programmation.



Aperçu des briques de programmation intuitives de l'application

AU PRÉALABLE

Au lancement de l'application, choisissez la section «**Spike Essentiel**».



Pour vous familiariser avec le kit, vous pouvez réaliser les **5 activités du didacticiel**.



Parcourez ensuite les plans de cours que vous utiliserez le jour de votre animation.



L'application propose **11 plans de cours**, chacun contenant **5 à 7 constructions** différentes.

Durée moyenne de construction d'un dispositif : **30 à 45 minutes**

- Pour chaque dispositif, un support enseignant est disponible. Vous pouvez vous en inspirer pour préparer une introduction et une conclusion de séance.

► <https://education.lego.com/fr-fr/lessons/>

Autoformation et
préparation

30min

Animation

45 min à 1 heure

Rangement

15min

Pour aller plus loin

Des projets au format vidéo (anglais)

<https://www.youtube.com/@profBricks>

Le site de Lego éducation (Produit WeDo 2.0)

<https://education.lego.com/fr-fr/lessons/>

Le site éducatif incontournable ayant démocratisé les briques de programmation visuelles

<https://scratch.mit.edu/>

Pensez également à recharger les hubs à l'aide des câbles USB fournis, la veille ou le matin de l'animation.

Organisez l'espace afin de limiter les risques de perte de pièces (bacs séparés, surface dégagée, etc.).

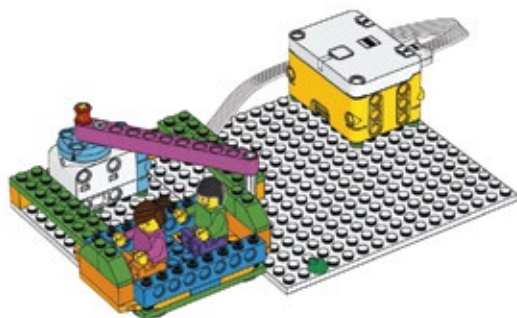
La BDV met à disposition une malle de 4 kits pour une durée maximale de 2 mois.

DÉROULÉ

- Introduire l'activité auprès des enfants.
- Leur demander de lancer l'activité que vous avez sélectionnée pour découvrir la problématique à résoudre grâce à l'animation de présentation.



Laissez ensuite les enfants réaliser le montage et tester leur programmation.



Pensez également à recharger les hubs à l'aide des câbles USB fournis, la veille ou le matin de l'animation.

Organisez l'espace afin de limiter les risques de perte de pièces (bacs séparés, surface dégagée, etc.).

La BDV met à disposition une malle de 4 kits pour une durée maximale de 2 mois.

DÉROULÉ

- Introduire l'activité auprès des enfants.
- Leur demander de lancer l'activité que vous avez sélectionnée pour découvrir la problématique à résoudre grâce à l'animation de présentation.

Laissez ensuite les enfants réaliser le montage et tester leur programmation.