

Guide de l'enseignant en lien avec le carnet A : Pour s'initier à la programmation ROBOLAB

Lors de la réalisation de chaque Pilot, vos élèves devraient être en mesure de :	⇒ Naviguer dans le logiciel ROBOLAB.
	⇒ Expliquer les différentes icônes utilisées dans le Pilot .
	⇒ Télécharger le programme dans la brique RCX.
	⇒ Construire un véhicule motorisé utilisant le programme créé.
	⇒ Découvrir un programme à l'aide des icônes.

Plus précisément, dans chaque pilot, vos élèves devraient être en mesure de :	Pilot 1	Pilot 2	Pilot 3	Pilot 4
⇒ Programmer la lampe pour une durée précise.	x			
⇒ Programmer un moteur dans un sens déterminé, pour une durée précise.	x			
⇒ Programmer la lampe de différentes intensités.		x		
⇒ Programmer le robot en utilisant le capteur de lumière.		x		
⇒ Programmer un moteur dans un sens déterminé, selon une vitesse précise.		x		
⇒ Découvrir un programme à partir d'icônes déterminées.			x	
⇒ Utiliser un pilot comprenant 2 étapes.			x	
⇒ Inventer un programme selon des contraintes précises.			x	
⇒ Utiliser l'icône "programme en boucle" au besoin.			x	
⇒ Inventer un programme selon des contraintes précises, selon un nombre illimité d'étapes.				x
⇒ Être capable d'ajouter des étapes et de les supprimer.				x
⇒ Être capable d'arrêter le robot complètement à la fin d'un programme.				x