

Atelier robotique en tous genres

Atelier pour les élèves du cycle 2 (5 à 8H)

Objectif : se familiariser et élargir le champ de métiers du numérique

Déroulement

1ère partie : deux périodes

- Petite présentation introduisant le thème de la robotique et du genre
- Projection de la série : *La robotique en tous genres*
- Discussions autour des films

2^{ème} partie : deux à quatre périodes

- Intervention d'ingénieures pour témoigner sur leur métier
- Exercice pratique : coder avec des legos

Activités

Visionnage de la série

Dans un premier temps, la série est projetée aux élèves. Dans un second temps, des femmes scientifiques sont présentées dans le but d'identifier la place et le rôle des femmes dans l'histoire de l'informatique et du numérique.

Témoignages

Ces intervenant-e-s issu-e-s du monde professionnel témoignent sur leurs parcours, décrivent leurs vécus et donnent des conseils. L'objectif est de faire découvrir aux élèves des métiers liés à l'informatique, la robotique et/ou au monde du digital en général. Les élèves peuvent interroger et échanger avec l'intervenant-e.

Coder avec des legos

Pour cette activité, les élèves sont par groupe. L'un-e d'entre eux/elles donne les instructions permettant le montage d'une construction en legos. L'élève est amené à développer un langage spécifique qui en informatique se nomme l'algorithme. Ses deux camarades suivent ses instructions et tentent de reproduire la construction en legos. Attention aux bugs informatiques ! 😊

Questionnement

Cet atelier permet d'aborder l'une ou plusieurs des questions suivantes :

- Quel rôle jouent l'informatique et le numérique dans notre société ?
- Quelle est la place des femmes dans le domaine de l'informatique et du numérique ?
- À quoi ressemble le monde de la robotique ? Quels métiers sont liés à la technologie ?
- Quel regard portent les élèves sur les robots ?
- Comment fonctionne un robot ?
- Pensez-vous que les métiers liés aux technologies sont ouverts à toutes et tous ?