ANNEXE 1

feuille de route activité 1

Allumer le robot.

Sur la tablette, ouvrir l'application « photon edu ».

Cliquer sur l'interface « élève ».

Cliquer sur « Connecter » puis choisir le bon robot (le nom du robot est inscrit en dessous, entouré en noir GUB).

Cliquer sur « joystick ».

Faire se déplacer le robot, expérimenter les différentes fonctions.

feuille de route activité 1

Allumer le robot.

Sur la tablette, ouvrir l'application « photon edu ».

Cliquer sur l'interface « élève ».

Cliquer sur « Connecter » puis choisir le bon robot (le nom du robot est inscrit en dessous, entouré en noir GUB).

Cliquer sur « joystick ».

Faire se déplacer le robot, expérimenter les différentes fonctions.

feuille de route activité 1

Allumer le robot.

Sur la tablette, ouvrir l'application « photon edu ».

Cliquer sur l'interface « élève ».

Cliquer sur « Connecter » puis choisir le bon robot (le nom du robot est inscrit en dessous, entouré en noir GUB).

Cliquer sur « joystick ».

Faire se déplacer le robot, expérimenter les différentes fonctions.

feuille de route activité 1

Allumer le robot.

Sur la tablette, ouvrir l'application « photon edu ».

Cliquer sur l'interface « élève ».

Cliquer sur « Connecter » puis choisir le bon robot (le nom du robot est inscrit en dessous, entouré en noir GUB).

Cliquer sur « joystick ».

Faire se déplacer le robot, expérimenter les différentes fonctions.

ANNEXE 2

ATELIER 1

Choisir le mode Photon Draw.
Programmer un trajet en utilisant les différents actionneurs proposés.
Remplir le tableau collectif en décrivant ce que fait Photon pour chaque actionneur ou ce que l'actionneur demande de faire.

ATELIER 2

Choisir le mode Photon Draw.
Reproduire le trajet proposé par la fiche défi.

ATELIER 3

Choisir le mode Joystick.
Faire réaliser les 3 défis suivants à Photon :

- Faire un aller-retour
- Contourner un objet
- Faire des slaloms

ATELIER 4

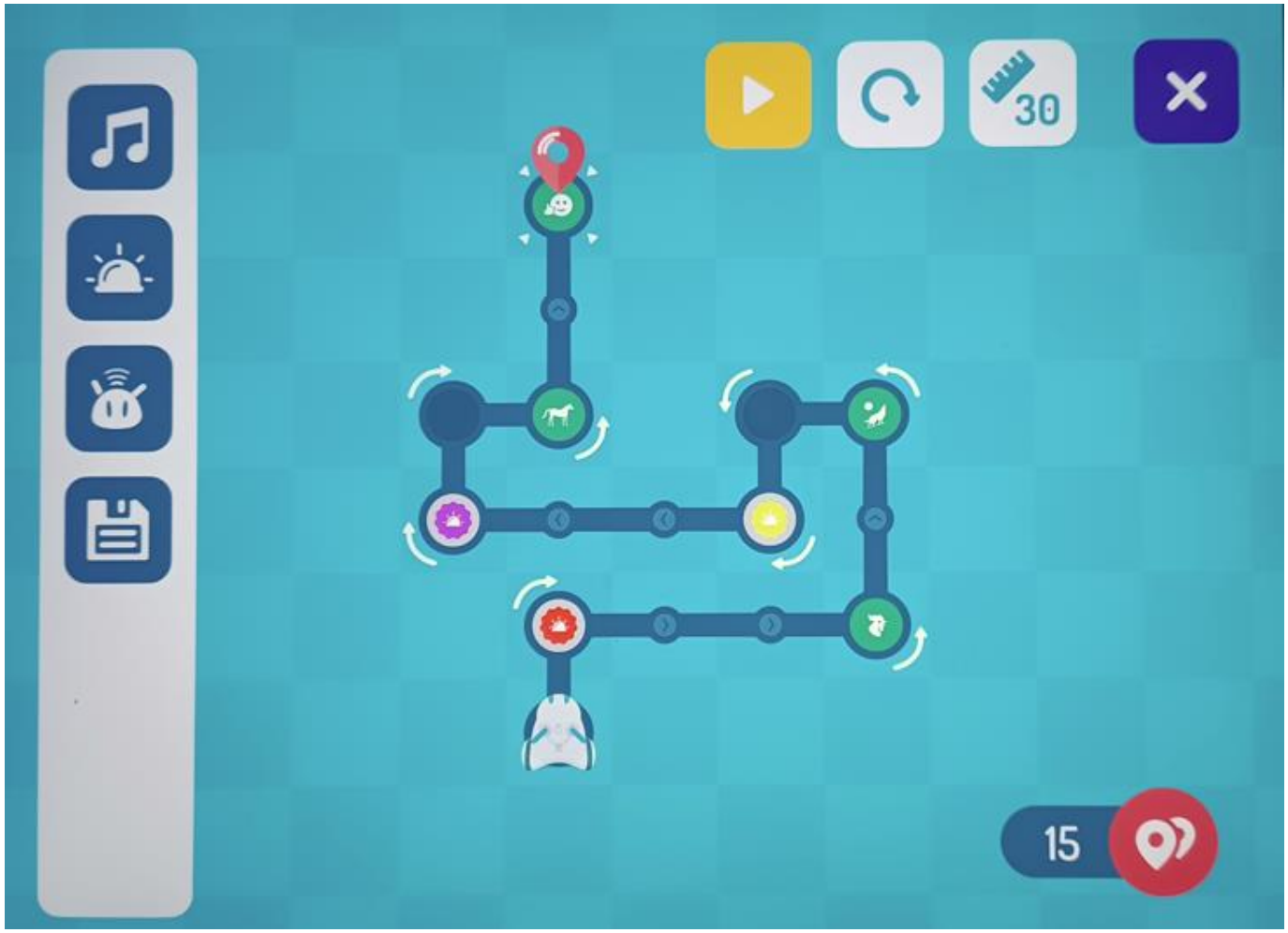
Sur le tapis de déplacement, réaliser le parcours suivant :
Placer Photon en E1
avancer de 3 cases
pivoter à gauche
avancer de 2 cases
pivoter à droite
avancer de 1 case
Où se retrouve Photon ? (garder la réponse secrète !)

ANNEXE 3 : Tableau des capteurs

ACADÉMIE
DE NORMANDIE
Liberté
Égalité
Fraternité

CC BY NC SA

DEFI : Comprendre un programme informatique

Photon™

<u>Consigne principale :</u> Regarde le programme et explique ce que fait Photon.
Puis reproduit le programme dans Photon Draw pour valider.