



Fiche technique Primo Cubetto

Description



La boîte Primo est composée d'un Cubetto (Petit robot en bois), un panneau d'interface (sur lequel on place les différents blocs servant à commander Cubetto), 16 blocs (lui permettant d'avancer, de tourner à gauche, de tourner à droite ou de répondre à une fonction) et d'une mappemonde (le tapis de jeu).

Le but étant de donner des instructions au Cubetto pour qu'il puisse aller d'un point A à un point B.

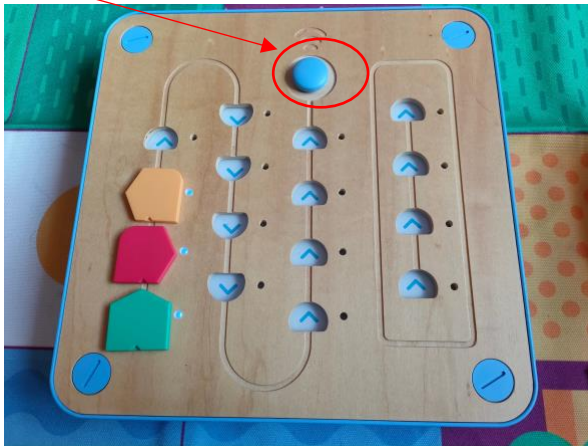
Objectifs

- Initiation à la programmation
- Développer un raisonnement
- Apprendre en s'amusant

Fonctionnement

1. Cet outil est indépendant de l'ordinateur, il n'y a rien d'autre à sortir que le contenu de la boîte
2. Allumer le Cubetto et le panneau de commande
3. Placer le Cubetto sur la Mappemonde
4. Placer les blocs sur le panneau de commande en suivant l'ordre sur la file d'attente afin de donner une destination au Cubetto (Le bloc vert fait avancer le Cubetto de 15 centimètres, le bloc rouge fait tourner le Cubetto de 90° à droite, le bloc jaune fait tourner le Cubetto de 90° à gauche, le bloc bleu exécute une fonction (la ligne de droite sur le plateau de commande))
5. Un petit voyant bleu s'allume lorsque l'on place un bloc sur le panneau
6. Pour lancer l'exécution du programme, il suffit d'appuyer sur le bouton Go (vers le centre haut du panneau)
7. Admirez votre Cubetto suivre vos commandes
8. Ne pas oublier d'éteindre le Cubetto et le panneau de commande

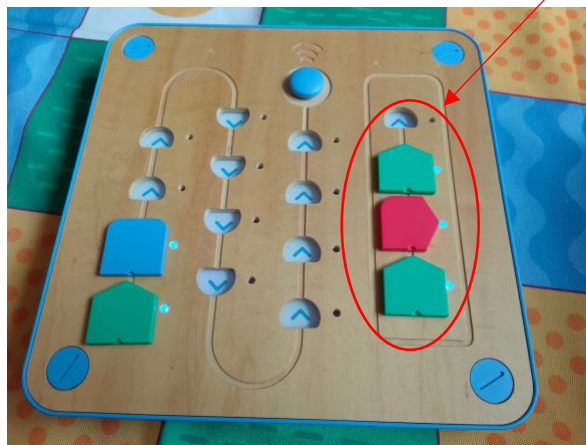
Bouton Go



Pour l'exemple, si j'exécute la commande ci-contre en appuyant sur le bouton Go, le Cubetto va d'abord avancer de 15 centimètres ensuite il va tourner de 90° à droite puis de 90° à gauche et s'arrêter

À droite du panneau de commande se trouve la ligne de fonction. Elle s'exécute à l'aide du bloc bleu. Une fonction est une sorte de « sous-programme » permettant d'exécuter des actions répétitives.

Dans l'exemple ci-dessus, le Cubetto va tout d'abord avancer de 15 centimètres, puis exécuter la fonction affichée sur la ligne de droite, c'est-à-dire avancer de 15 centimètres, tourner de 90° à droite et avancer une nouvelle fois de 15 centimètres.



Idées d'animation

Dans un premier temps, présenter l'outil, expliquer le principe des blocs et du panneau de commande. Montrer un exemple. Ensuite placer le Cubetto sur un carré de la mappemonde et demander à l'enfant de trouver un programme l'emmenant sur le carré voulu sans utiliser le bloc fonction.

Une fois qu'il a bien compris le principe, redonner une destination mais avec comme contrainte d'utiliser le bloc fonction.

Plusieurs types de lieux sont représentés sur la mappemonde (rivière, désert, forêt, montagne), nous pouvons en profiter pour parler de ces lieux aux enfants.