

# Ergo Jr Garçon de café



DURÉE



PUBLIC(S)



DISCIPLINE(S)



THÉMATIQUE(S)



NOTION(S)



AUTEUR-E-S

3-4 séances de 2h

Seconde

ICN

Perception-Action

Événement,  
bloc/fonction,  
Perception-Action

Luc Vincent

## Objectifs pédagogiques / Liens avec le programme

- Création d'un programme simple puis le complexifier.
- Compréhension de la notion de perception-action (boucle sensori-motrice).

Réinvestissement du travail sur :

- Contrôler le robot Ergo Jr en Snap! pour créer des mouvements/comportements
- Utilisation d'événements
- Créer un bloc (fonction)

## Modalité pédagogiques

- Travail par groupe de 3-4 élèves

## Contexte du scénario / Questions / Consignes

**Premier programme** : construire un programme pour que le robot Poppy Ergo Jr attrape un sucre et le mettre dans une tasse de café.

**Faire évoluer le programme** :

- **Indiquer au robot de servir vers la gauche ou vers la droite** par simple appui sur l'une des touches -> ou <- du clavier.
- **créer un bloc avec des arguments indiquant l'angle, la distance de la prise et la profondeur du lieu choisir l'angle** (up ;down ;radius\_up ;depth\_up ; radius\_down ;depth\_down).

**Problématique (débat en classe)** : comment être certain que nous avons bien un et un seul sucre dans la pince ?

(solution possible : un bloc permet de connaître la force développée au moment t : si le sucre est présent, Ergo Jr le déplace dans le café, sinon il reprend sa position initiale).

Il est possible de donner aux élèves la fiche élève "Ergo Jr serveur".

## Prérequis

Usage basique de Snap! :

- contrôler Ergo Jr (bouger les moteurs/créer des mouvements),
- notions d'événements,
- savoir créer un bloc.

(ces notions sont abordées dans les parties 1 et 4 du livret d'activité Snap! et Ergo Jr)

## Matériel

Par groupe : 1 ordinateur, 1 robot Ergo Jr, possibilité d'utiliser la fiche élève liée à l'activité, une tasse et un sucre (mais une trousse et une gomme fonctionne très bien :p).

## Documents annexes

Fiche élève

## Déroulement du scénario par séance

Séance 1 : équiper le robot Ergo Jr de l'outil pince et création du premier programme.

Séance 2 : faire évoluer le programme et rédaction d'une notice d'utilisation.

Séance 3 : présentation des programmes et débat en classe.

## Liens de références

//

## Modalités d'évaluation

Le code est structuré et commenté.

Des blocs sont créés.

L'utilisation de boucle est privilégiée à des segments de code répétitifs.

## Remarques / Variantes

Il est possible de faire programmer la solution (la partie 5 du [livret pédagogique](#) aborde la notion de condition).

