



## Étape 3 : activité pédagogique pour le cycle 2 – CP – CE1 – CE2

### Domaines d'apprentissage du socle commun :

Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer

Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre

Domaine 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine

*Enseignements : arts plastiques / questionner le monde / mathématiques*

### Objectifs pédagogiques :

- Développer un regard curieux et informé sur l'art.
- Procurer des repères culturels
- Enrichir le parcours d'éducation artistique et culturelle.
- Réaliser et donner à voir, individuellement ou collectivement, des productions plastiques
- Coopérer dans un projet artistique.
- S'exprimer sur sa production, celle de ses pairs, sur l'art.
- Comparer quelques œuvres d'art.
- Mettre en œuvre un projet artistique
- Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques.

### Compétences :

#### Domaine 1 - Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts

#### Domaine 5

- **Expérimenter, produire, créer**
  - S'approprier par les sens les éléments du langage plastique : matière, support, couleur...
  - Observer les effets produits par ses gestes, par les outils utilisés.
  - S'approprier quelques œuvres de domaines et d'époques variés appartenant au patrimoine national et mondial.
- **Pratiquer des démarches scientifiques**
  - Pratiquer, avec l'aide des professeurs, quelques moments d'une démarche d'investigation : questionnement, observation, expérience, description, raisonnement, conclusion.
  - Observer et utiliser des objets techniques et identifier leur fonction.



## Activité pédagogique :

Projet de réalisation plastique à la manière de... en utilisant le robot Thymio dans ses modes pré-enregistrés.

## Activités d'introduction du projet :

Mise en contexte pour découvrir ce qu'est un robot, pourquoi on fabrique des robots, ce qu'ils peuvent faire, comment ils fonctionnent.

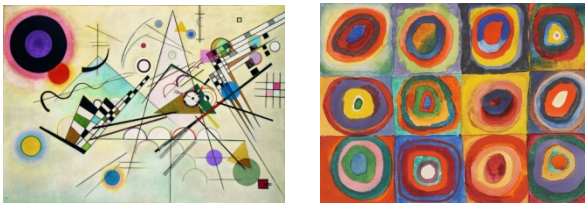
**Ressource :** Fiche pédagogique intitulée *"Mise en contexte Thymio Cycles 2 et 3"*

## Activités préparatoires :

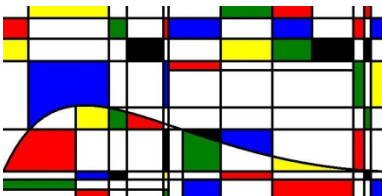
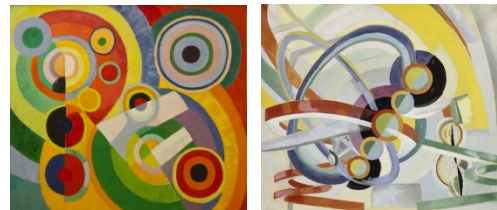
### 1. Découverte d'Artistes

Exemples d'artistes dont l'œuvre peut servir de support pédagogique et modèle de production à imiter

Kandinsky



Delaunay



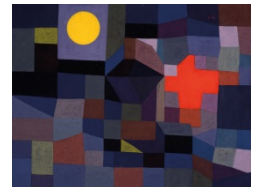
Mondrian



Van Der Leek



Hundertwasser



Klee

Sources des images:

<http://www.eternels-eclairs.fr/tableaux-kandinsky.php>

<http://www.eternels-eclairs.fr/tableaux-delaunay.php>

<https://younglandis.wordpress.com/tag/mondrian/>

<http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-mondrian/ENS-mondrian.html>

<http://e-cours-arts-plastiques.com/friedensreich-hundertwasser-artiste-ecologiste-engage/>

<http://www.inspirationgreen.com/hundertwasser.html>

<http://www.the-greensheep.com/david-altmejd-2/>



## Découverte du robot Thymio

1<sup>ère</sup> Partie : Découverte de l'objet Thymio (sur une table ou le sol, surface plane)

2<sup>ème</sup> Partie : Les quatre premiers comportements de Thymio - « Si... alors... » : que fait Thymio ?

3<sup>ème</sup> Partie : Les deux autres comportements (Bleu clair et bleu foncé/violet)

### Ressources :

Fiche pédagogique intitulée *“Découverte Thymio Cycles 2 et 3”*

*Fiches élèves en Annexe 1 et 2*

Voir aussi <https://www.thymio.org/fr:thymioh1s1course>

*Découverte des comportements de Thymio par Morgane Chevalier*



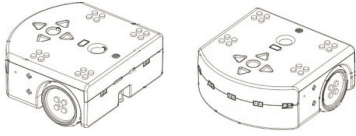
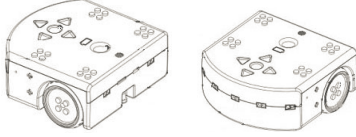
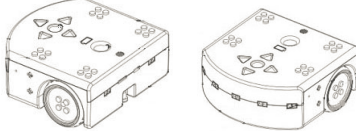
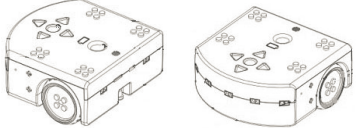


ANNEXE 2

Fiches élèves – Fonctionnement

THYMIO - Fiche de réponses élèves n°2

Noms :

La couleur	Ce que je fais	Ce que Thymio fait	Les éléments activés sur Thymio
○			
○			
○			
○			

THYMIO - Fiche récapitulative

●	S'il détecte un objet devant lui ● S'il détecte un objet à droite ● S'il arrive au bord d'une table ● S'il détecte un objet à gauche ●	● il tourne à gauche ● il s'arrête ● il avance ou il recule ● il tourne à droite
●	S'il détecte un objet devant lui ● S'il détecte un objet à droite ● Si on tapote son dos ● S'il détecte un objet derrière lui ●	● il tourne à gauche ● il fait du bruit ● il avance ● il tourne à droite ● il recule
●	S'il détecte un objet devant lui ● S'il détecte un objet à droite ● S'il détecte un objet à gauche ● S'il détecte un objet derrière lui ● S'il arrive au bord d'une table ●	● il tourne à gauche ● il s'arrête ● il ne fait rien ● il tourne à droite ● il recule
●	Si appuie sur la flèche avant ● Si on appuie sur la flèche arrière ● Si on appuie sur la flèche de droite ● Si on appuie sur la flèche de gauche ●	● il tourne à gauche ● il recule ● il avance ● il tourne à droite ● il tourne à droite

**Autres points à mémoriser :**

Pour allumer Thymio, je doi.....

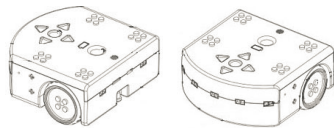
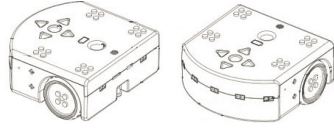
Pour sélectionner la couleur / le comportement, je dois .....

Pour éteindre Thymio, je dois .....

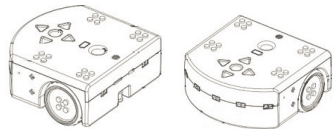
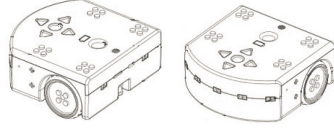


THYMIO – Modes Bleu clair et bleu foncé - Fiche de réponses élèves n° 3

Nom :

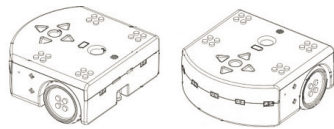
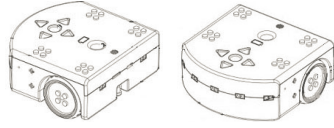
La couleur	Ce que je fais	Ce que Thymio fait	Les éléments activés sur Thymio
○			
○			

THYMIO – Mise en commun

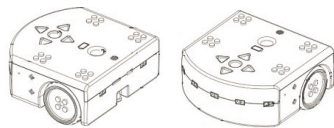
La couleur	Ce que Thymio fait	Les éléments activés sur Thymio
○		
○		

THYMIO – Modes Bleu clair et bleu foncé - Fiche de réponses élèves n° 3

Nom :

La couleur	Ce que je fais	Ce que Thymio fait	Les éléments activés sur Thymio
○			
○			

THYMIO – Mise en commun

La couleur	Ce que Thymio fait	Les éléments activés sur Thymio
○		
○		