

HABILLER /"HUMANISER" SON ROBOT

(et discussion sur le futur des robots)

Séance n°10

Contexte de la séance

Il est temps de préparer les robots pour le spectacle, tout en ayant une réflexion sur leur personnification.

Objectif de la séance

> Passer de robots génériques à des personnages de récit

Acquis d'apprentissage

Au terme de la séance, l'élève sera capable:

- de transformer un robot générique ou un personnage du récit
- de prendre conscience que les mécanismes d'humanisation des robots influencent son attitude vis à vis d'eux

Matériel nécessaire

- le [support de présentation de la séance 10](#)
- feuilles de couleurs, feutres, autocollants, etc

Déroulement

1/ UN ROBOT COMME COPAIN ?

(SLIDES)

a) Projeter les photos de robots (SLIDE 2) et demander aux élèves avec le(s)quel(s) ils-elles préféreraient jouer, et pourquoi.

Amener une discussion autour des éléments qui attirent notre envie d'aller vers un robot plutôt qu'un autre

Pistes de réponses/réflexions :

- a l'air sympa, (comment tu le vois ?)
- me ressemble, (en quoi ?)
- joue aux mêmes jeux que moi, etc

Est ce qu'ils ont envie de jouer/passer du temps avec des robots qui ne ressemblent pas du tout à des personnes ou animaux ?

Si oui, pourquoi ? Si non, pourquoi ?

b) Les robots de demain ?

Lancer la [vidéo](#) (SLIDE 4) et poser lancer une discussion avec les pistes notées dans les commentaires de la slide. Qu'est ce qu'ils-elles pensent des robots qu'il y aura demain ? A quoi faut-il faire attention selon eux-elles ?

2/ PERSONNIFIER LES ROBOTS

Lors de cette deuxième partie, les élèves préparent, déguisent, "habillent" les robots pour qu'ils soient en adéquation avec ce qu'ils vont devoir faire dans l'histoire.

Il est possible d'utiliser toutes sortes de matériaux, et même des légos s'il y en a dans l'école (petite partie qui rend possible de les fixer sur Thymio).

Attention cependant à ce que les décorations n'entravent pas le fonctionnement du robot (mouvement, capteurs, etc...) !

Piste d'évaluation

Suggestion d'indicateur: Les élèves prennent conscience qu'il est plus facile de se sentir "attaché" un robot lorsqu'il est "personnifié".



Ressources, liens utiles

<https://www.thymio.org/fr:creations>