



## Découverte et réalisation d'un objet connecté/programmé

Valérie Gautier

Public

- **Public** : CM1/CM2
- **Durée** : 20 heures (proposition en 10 séances de 2 heures)

Tél.  
06 52 04 80 12

Email  
[zefabtruck@gmail.com](mailto:zefabtruck@gmail.com)

Projet

### **Découverte des objets connectés/programmés**

- Qu'est-ce qu'un objet connecté ?
- A quoi cela sert ? Utilisation notamment dans l'art
- Quels sont les composants d'un objet connecté ?

### **Découverte des bases nécessaires à la réalisation d'un objet connecté (pratique avec notamment le matériel Littlebits)**

- Base de l'électronique
- Base de la programmation

### **Réalisation d'un objet connecté (ou programmé) et créatif, à définir en milieu de parcours, par exemple :**

- Plante connectée
- Jeu
- Textile connecté et éclairé

### Progression proposée

Séance 1 • Découverte des objets connectés  
Séances 2 à 4 • Découverte par la pratique des bases de l'électronique et de la programmation  
Séance 5 • Construction du projet de classe  
Séances 6 à 10 • Réalisation du projet de classe

Informations



### **Matériel et logiciel**

Utilisation si disponible du matériel présent dans l'école (tablettes, TNI, salle informatique, ordinateurs) ; utilisation du matériel électronique investi par projet CME 2016/2017 ; utilisation de logiciels libres  
Utilisation de matériel complémentaire amené à l'école (notamment Arduino ou Raspberry Pi)