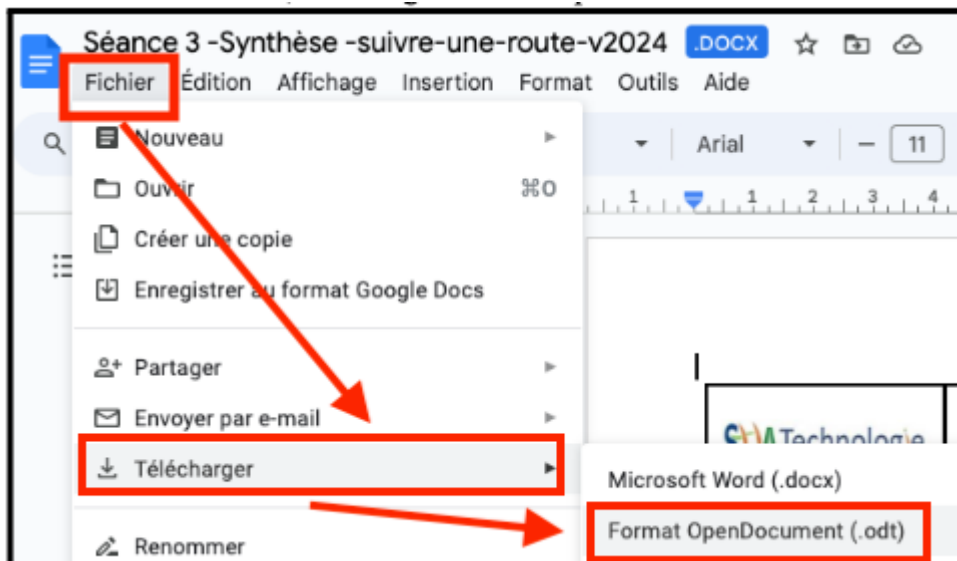


Pour réaliser l'activité, télécharger le fichier puis ouvrez le avec libre office.



1- Formulation du problème.

1 - Visionner la vidéo présentant le projet **"Yes We Play Soccer"** réalisé en 2020-2021 pour le concours Yes We Code de la fondation CGénial.



<https://youtu.be/PAoDIDmkXmg?feature=shared>

2- Appropriation de la situation :

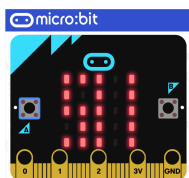
2.1- En quoi consistait le projet yes we code réalisé par les élèves de 4èmes du collège de Vergt ? (time code : 0 -> 30s)

2.2- Pourquoi a-t-il fallu customiser les robots? (30s -> 52s)

2.3 - On-ils réussi à rendre le robot totalement autonome ?

2.4 - Au final comment les élèves ont-ils fait pour programmer les robots et jouer au foot (1min10 -> fin)

2.5 - Selon vous les robots étaient-ils réellement intelligents ?



Découverte du problème

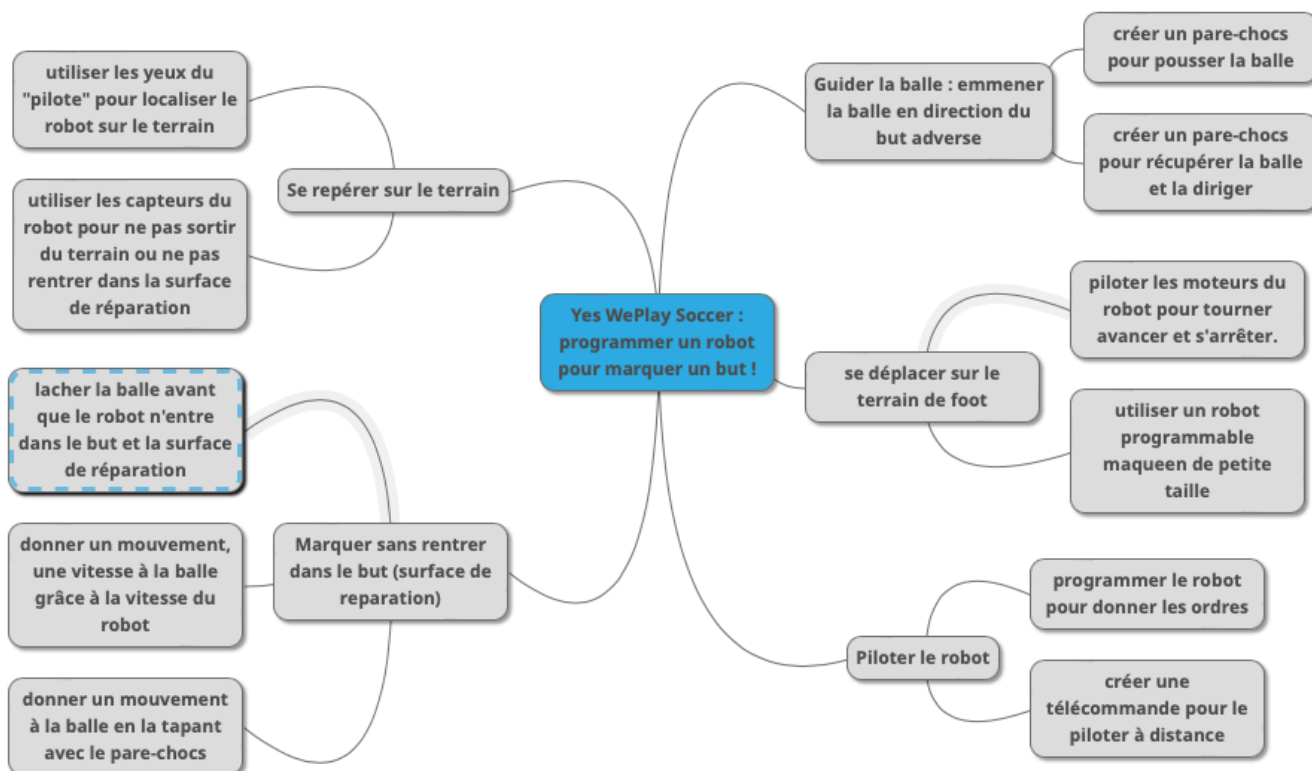
2- Améliorations possibles

1 -Etudiez la carte mentale présentant le projet yes we play soccer.

Proposer des améliorations au projet Yes We Play Soccer :

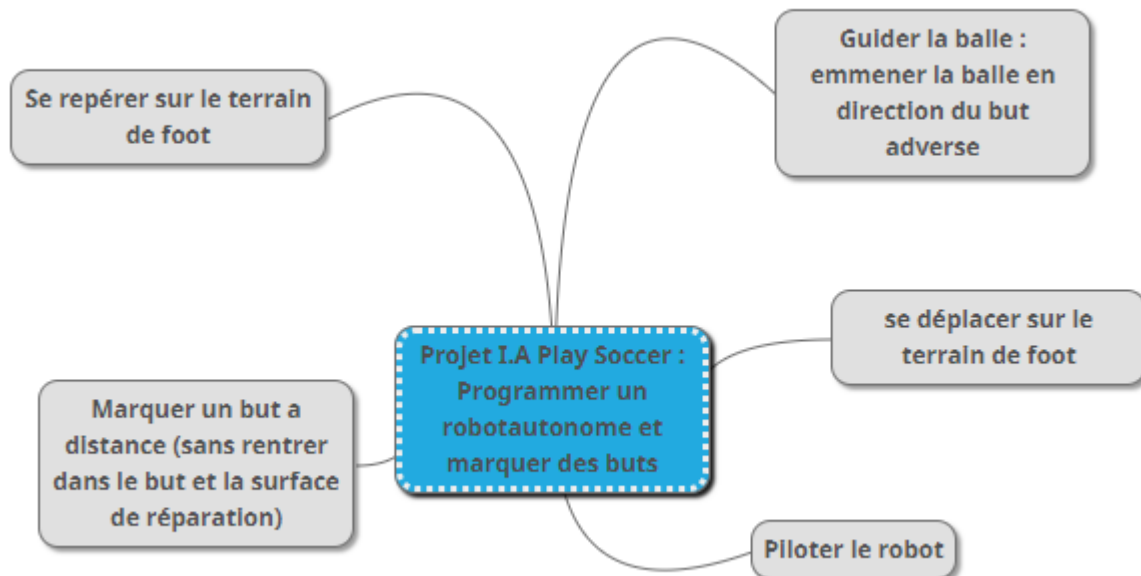
- pour que le robot fonctionne de manière totalement autonome (sans l'intervention de l'humain).
- pour que le robot puisse marquer un but quand celui-ci est tourné vers le but adverse (depuis n'importe quelle position dans le camp adverse).

[vidéo outils de présentation](#)

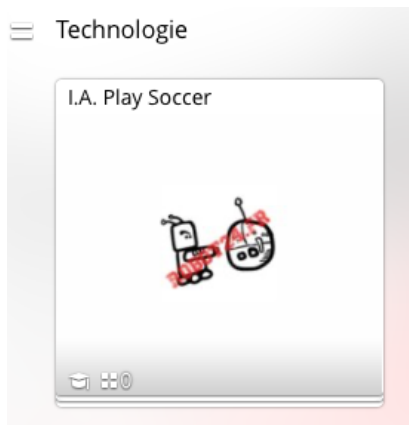


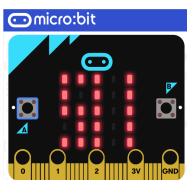
2 - Lancer le logiciel libre office Impress ou presentation (pour réaliser des diaporamas)

- **copier coller** l'image de la carte mentale à compléter ci-dessous.
- **Modifier** la carte mentale en vous concertant avec votre groupe.



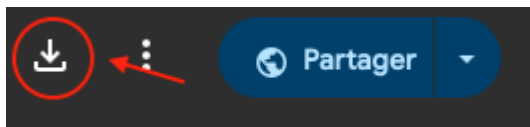
- Enregistrer vos deux travaux dans votre espace personnel du serveur (documents) dans le dossier technologie.
- Copier votre fichier dans pearltrees. créer une collection “IA play soccer” dans la section technologie.



	- I.A. Play soccer - Yes We Code Programmer un robot autonome et marquer un but ! Découverte du problème	 CYCLES 2 3 4
--	--	---

3- Finaliser la carte mentale

3.2 - Télécharger le fichier "[IAPS carte mentale](#)" (en cliquant sur le lien pui



3.3 - Ouvrez le avec l'application libreoffice impress

3.4 - Finir de compléter la carte mentale avec vos notes et replacer dans votre collection I.A Play soccer sur pearltrees.

