



# Blue-Bot

Prix public :

- 140 € le robot
- 894 € les 6 robots avec la station d'accueil
- 306 € le robot avec sa barre de programmation et les cartes de direction

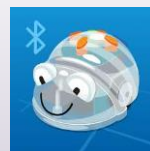
Un kit fourni par la DNE est disponible en prêt dans chaque circonscription, contactez votre ERUN.

[Tutoriel\(s\)](#)

[Proposition de pistes  
pédagogiques](#)

[Description de la  
ressource](#)

[Des productions de  
classes](#)



**Blue-Bot**

**Scénarios pédagogiques  
déjà testés en classe**

[SPR-Scénario pédagogique Blue-bot C1](#)

[SPR-Scénario pédagogique Blue-bot C3](#)

[Quelques infos utiles](#)

[Quelques liens](#)

## **DESCRIPTION**

La Blue-Bot est un petit robot programmable conçu pour aider les enfants à apprendre les bases de la programmation et de la robotique de manière ludique et interactive. Ce robot éducatif ressemble à une petite abeille et dispose de boutons sur son dos qui permettent aux enfants de programmer ses mouvements directement sans avoir besoin d'un ordinateur ou d'une tablette. En appuyant sur les boutons, les enfants peuvent indiquer à la Blue-Bot de se déplacer en avant, en arrière, de tourner à gauche ou à droite.

La Blue-Bot peut également être programmée via une application dédiée, disponible sur smartphones et tablettes. Cette application offre des fonctionnalités supplémentaires, comme la possibilité de créer des séquences de mouvements plus complexes ou de le faire interagir avec d'autres robots Blue-Bot.

La Blue-Bot est souvent utilisée dans les écoles maternelles et primaires pour initier les enfants à la pensée logique, à la résolution de problèmes et aux concepts de base de la programmation. Les enseignants peuvent créer des parcours et des défis pour les élèves, favorisant ainsi l'apprentissage par le jeu. C'est un outil pédagogique innovant qui transforme l'apprentissage de la programmation en une expérience amusante et enrichissante pour les enfants.



Programmer des parcours en autonomie,

Possibilité d'utiliser des tablettes

Caractéristiques techniques du robot :

- Dimensions : 12 cm x 10 cm x 7 cm.
- Poids : 300 g.  Connexion : Bluetooth 4.0.
- Batterie : Rechargeable via station d'accueil ou câble USB.
- Compatibilité : Android, iOS, PC (applications disponibles gratuitement).
- Déplacements : Avancer, reculer, virages à 45 et 90 degrés.
- Mémoire : Capable de se souvenir de 40 mouvements.
- Coque : Transparente, permettant d'observer les composants internes.
- Autonomie : Environ 2 heures.

<https://ladigitale.dev/digiview/#/v/67bdbc1729ac0>



## TUTORIELS

- [Tutoriel Blue-bot](#)
- [Guide d'utilisation de la Blue-Bot en classe](#)
- [Eduscol : premiers défis avec Blue-Bot](#)
- [Primàbord : Programmer les déplacements de la Blue-Bot](#)
- [Ressources Blue-bot](#)
- [Le codage et la programmation en maternelle](#)



## PROPOSITIONS DE PISTES PEDAGOGIQUES

### Maternelle

#### 1. Découverte des directions

- **Objectif** : Familiariser les élèves avec les concepts de base de direction (avant, arrière, gauche, droite).
- **Activités** : Demander aux enfants de programmer la Blue-Bot pour se déplacer d'un point à un autre sur un tapis, en suivant des instructions simples.
- **Compétences** : Compréhension des directions, coordination main-œil, suivi d'instructions.

#### 2. Exploration des couleurs et formes

- **Objectif** : Apprendre à reconnaître et nommer les couleurs et les formes.
- **Activités** : Placer des cartes de différentes couleurs et formes sur le tapis et programmer la Blue-Bot pour se déplacer vers la couleur ou la forme nommée.
- **Compétences** : Reconnaissance des couleurs et des formes, motricité fine, observation.

#### 3. Histoires interactives

- **Objectif** : Encourager l'imagination et la narration.
- **Activités** : Créer des histoires où la Blue-Bot doit accomplir différentes missions (exemple : aller chercher un objet, rencontrer un autre personnage).
- **Compétences** : Imagination, narration, créativité.

### Élémentaire

#### 1. Calcul et Mathématiques

- **Objectif** : Renforcer les compétences en mathématiques de manière interactive.
- **Activités** : Créer un tapis avec des chiffres et des opérations mathématiques. Les élèves programment la Blue-Bot pour se déplacer vers la réponse correcte d'un calcul.
- **Compétences** : Calcul mental, mathématiques, résolution de problèmes.

#### 2. Exploration des concepts de géométrie

- **Objectif** : Apprendre les concepts géométriques de base.
- **Activités** : Programmer la Blue-Bot pour tracer des figures géométriques comme des triangles, carrés, et rectangles.
- **Compétences** : Géométrie, visualisation spatiale, pensée logique.

#### 3. Projet de science

- **Objectif** : Utiliser la Blue-Bot pour simuler des expériences scientifiques.
- **Activités** : Créer un parcours représentant un processus scientifique (exemple : cycle de l'eau, chaîne alimentaire) et programmer la Blue-Bot pour suivre le parcours.
- **Compétences** : Sciences, observation, compréhension des processus.

#### 4. Défis de programmation avancée

- **Objectif** : Développer des compétences avancées en programmation.
- **Activités** : Proposer des défis complexes où les élèves doivent trouver des séquences de programmation pour que la Blue-Bot accomplisse une tâche spécifique (exemple : naviguer dans un labyrinthe).
- **Compétences** : Pensée critique, résolution de problèmes, programmation.

## Élémentaire avec Utilisation de Tablettes

### 1. Programmation Visuelle

- **Objectif** : Introduire les élèves à la programmation visuelle.
- **Activités** : Utiliser des applications comme Blue-Bot ou Scratch Junior pour créer des séquences de commandes que les élèves envoient à la Blue-Bot via Bluetooth.
- **Compétences** : Pensée logique, résolution de problèmes, programmation.

### 2. Mathématiques Interactives

- **Objectif** : Renforcer les compétences mathématiques de manière ludique.
- **Activités** : Créer des jeux mathématiques sur tablette où les élèves doivent résoudre des problèmes pour débloquer des commandes pour la Blue-Bot.
- **Compétences** : Calcul mental, mathématiques, mémorisation.

### 3. Création de Parcours

- **Objectif** : Développer la créativité et la logique.
- **Activités** : Utiliser une application pour dessiner des parcours complexes et programmer la Blue-Bot pour les suivre.
- **Compétences** : Créativité, visualisation spatiale, coordination main-œil.

### 4. Jeux de Rôle Interactifs

- **Objectif** : Encourager l'imagination et le jeu créatif.
- **Activités** : Utiliser une application pour créer des scénarios interactifs où les élèves programment la Blue-Bot pour accomplir différentes missions dans une histoire.
- **Compétences** : Imagination, narration, collaboration.
- **Compétences** : Sciences, observation, compréhension des processus.

### 5. Défis de Programmation Avancée

- **Objectif** : Développer des compétences avancées en programmation.
- **Activités** : Utiliser une application pour créer des défis complexes où les élèves doivent trouver des séquences de programmation pour que la Blue-Bot accomplisse une tâche spécifique (exemple : naviguer dans un labyrinthe).
- **Compétences** : Pensée critique, résolution de problèmes, programmation.



## DES PRODUCTIONS DE CLASSE

Séance n°1



Séance n°2



Séance n°3



Séance n°4



Séance n°5



## QUELQUES LIENS

- Présentation de la « Blue-Bot » la première fois en classe



<https://ladigitale.dev/digiview/#/v/67bdc22339f83>

- L'utilisation des Blue-Bot chez les maternelles



<https://ladigitale.dev/digiview/#/v/67bdc3ca21895>



## QUELQUES INFOS UTILES

- **Prix unitaire** : Environ 140,40 € TTC.
- **Pack pour la classe** : Environ 880,80 € TTC pour un pack de 6 Blue-Bot et une station d'accueil.

### Options :

- **Programmation directe** : Via les boutons situés sur le dos du robot.
- **Programmation à distance** : Utilisation d'une application gratuite disponible sur Google Play Store et Apple Store.
- **Compatibilité** : Android, iOS, PC.
- **Fonctionnalités** : Avancer, reculer, virages à 45 et 90 degrés, répétitions dans les algorithmes.
- **Recharge** : Via station d'accueil ou câble USB.
- **Coque transparente** : Permet d'observer les composants internes.

### Où acheter :

- **Easytis** : Pack Blue-Bot pour la classe.
- **Vittascience** : Robot Blue-Bot.
- **Fnac** : Robot BLUEBOT.
- **Manutan** : Une Blue-Bot et sa barre de programmation

