

Livret de défis Bluebot



labyrinthe

répéter indéfiniment

- imaginer
- créer
- jouer
- partager
- corriger
- réfléchir à

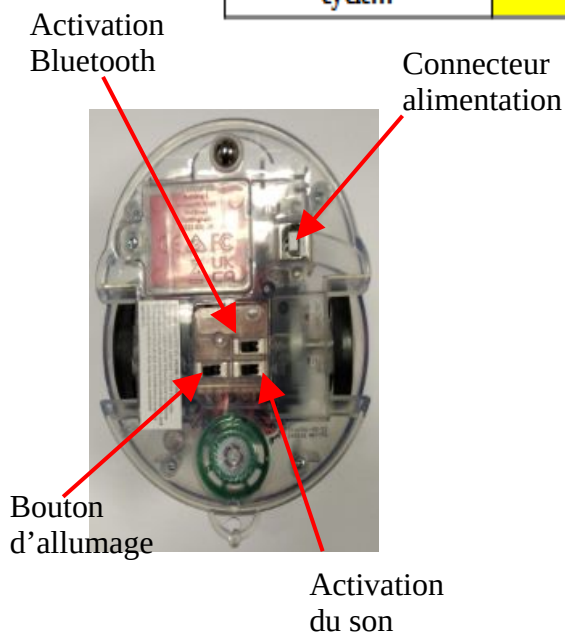
A Bluebot robot with a smiling face, positioned next to a vertical list of steps for a challenge.

Bluebot



Le robot Bluebot peut être utilisé dès le cycle 1 et jusqu'au cycle 3 pour entamer une séquence sur la programmation.

Quelles différences entre ces différents outils ?				
	BlueBot	TuxBot	Thymio	Scratch
Avancer/reculer	X	X	X	X
Changer de direction	X	X	X	X
Boucles		X	X	X
Conditions		X	X	X
Capteurs (de proximité, de couleurs, de sons)			X	X
Variables			X	X
Opérateurs logiques (et/ou)			X	X
Lumières programmables			X	X
Sons programmables			X	X
Programmation par boutons physiques	X			
Programmation par logiciel		X	X	X
À utiliser plutôt au cycle...	1-2-(3)	2-3	(2)-3	3

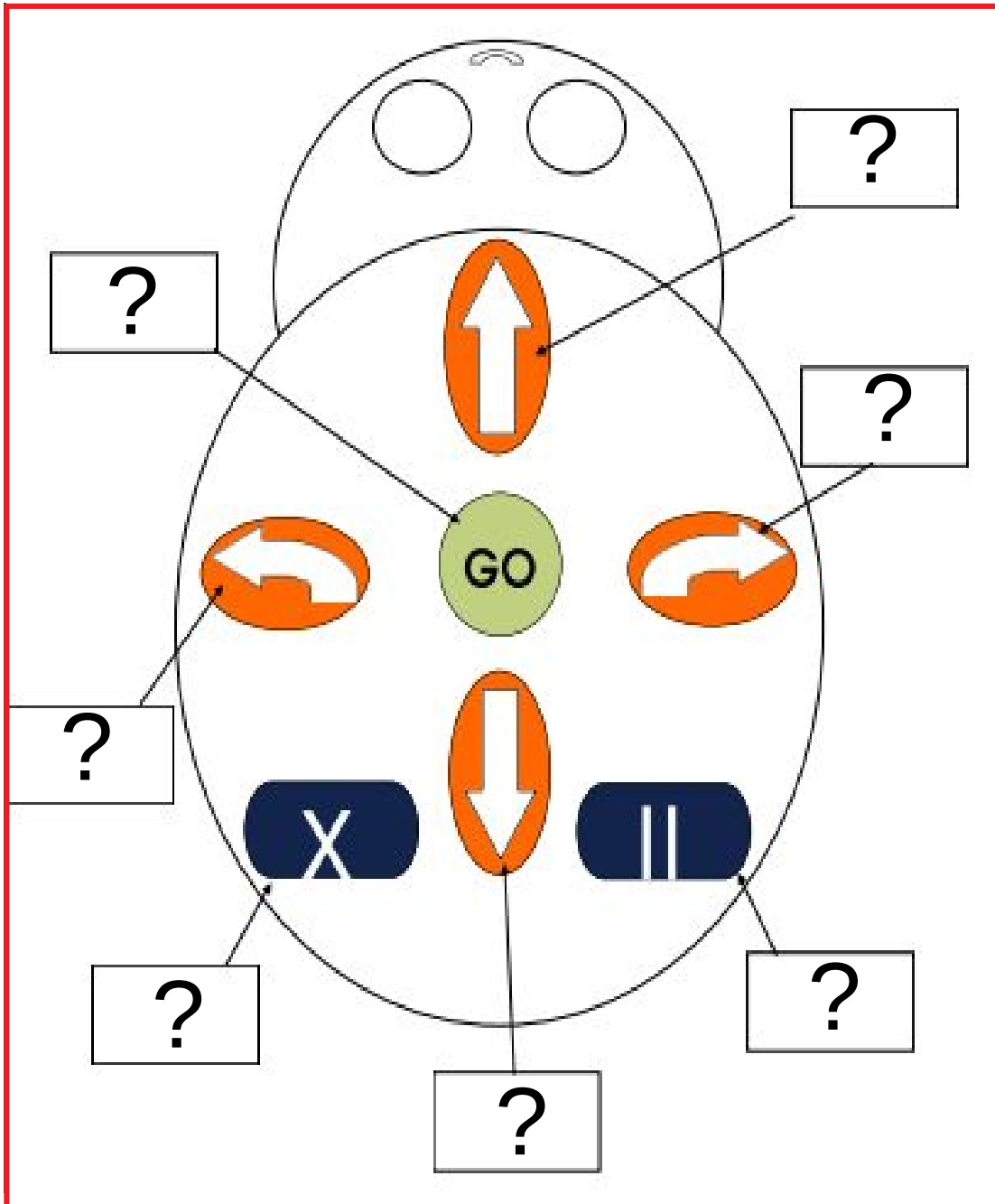


Après une première programmation, Bluebot garde les instructions en mémoire jusqu'à son extinction. Si on rentre de nouvelles instructions, elles s'ajoutent aux précédentes. Pour recommencer à zéro, il faut d'abord effacer la mémoire avec le bouton X

Il est également possible de l'utiliser sans robot Bluebot en installant le logiciel téléchargeable ici : https://dgxy.link/bluebot_exe



DEFI 1 : niveau Nono le robot



Réalisez des essais sur le Blue-bot afin de trouver à quoi servent toutes les touches, puis validez avec un adulte afin de vous lancer sur les défis suivants.

DEFI à créer pour un autre groupe :



Schéma:

Consigne:

Quelques idées pour le défi

Le robot peut :

- Se déplacer dans 4 directions
- Réaliser un parcours imposé
- Faire de arrêts
- Passer à travers un tunnel...