

Beebot trie ses déchets



Objectifs

Découverte de la Programmation et de la Pensée Informatique
Apprendre à trier les déchets

Compétences

Découvrir les principes de base de la programmation

Consigne

Programmer Beebot pour qu'elle dépose les bons déchets dans les bonnes poubelles !



LotiBot, robot pollinisateur



Objectifs

Découverte de la Programmation et de la Pensée Informatique
Apprendre à coder des déplacements (codage par blocs)

Compétences

Découvrir les principes de base de la programmation

Consigne

Programmer LotiBot pour qu'il aille polliniser les fleurs du jardin

Légo-tri, mission recyclage !



Objectifs

Découverte de la Programmation et de la Pensée Informatique

Compétences

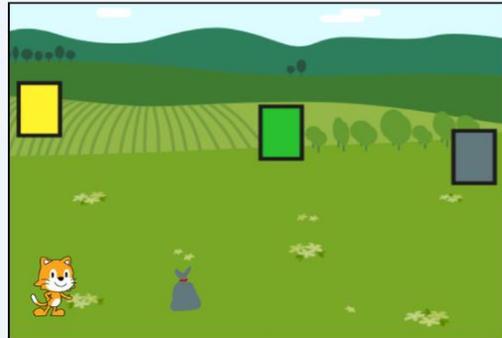
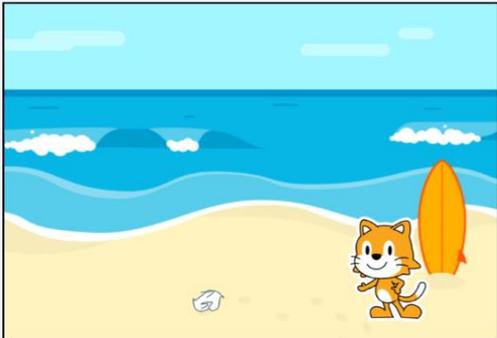
Découvrir les principes de base de la programmation. Découvrir la notion de capteur et actionneur.

Consigne

Aide le Légo à trier ses déchets en construisant un système qui va les identifier.

Scratch Jr – Ecolo Scratch

Ecolo
SCRATCH JR



Objectifs

Découverte de la Programmation et de la Pensée Informatique

Compétences

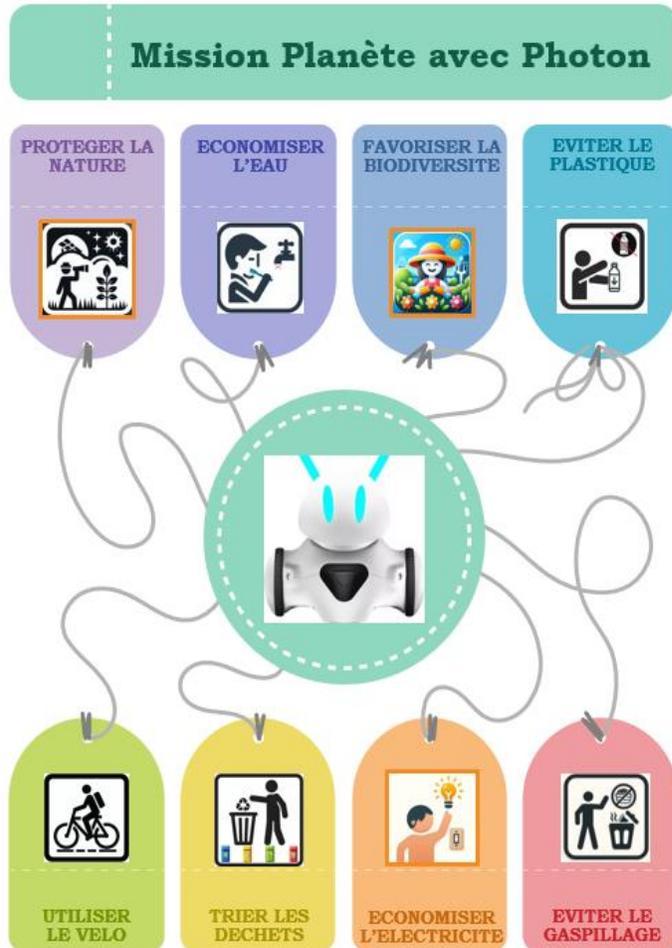
Découvrir les principes de base de la programmation (séquence, boucle, événement).

Structurer une action en assemblant des blocs pour réaliser une tâche précise.

Consigne

Réaliser les défis dans l'ordre demandé

Mission Planète avec Photon



Objectifs

Découverte de la Programmation et de la Pensée Informatique

Compétences

Découvrir les principes de bases de la programmation du robot Photon en utilisant l'application Photon Draw (cycle 1), Photon Bridge (cycle 2) ou Photon Blocks (cycle 3)

Apprendre des gestes simples pour protéger notre planète.

Consigne

Réaliser les missions dans l'ordre pour aider Photon à protéger la planète.

Matatalab prend soin de la planète



Objectifs

Découverte de la Programmation et de la Pensée Informatique
Apprendre à coder des déplacements.

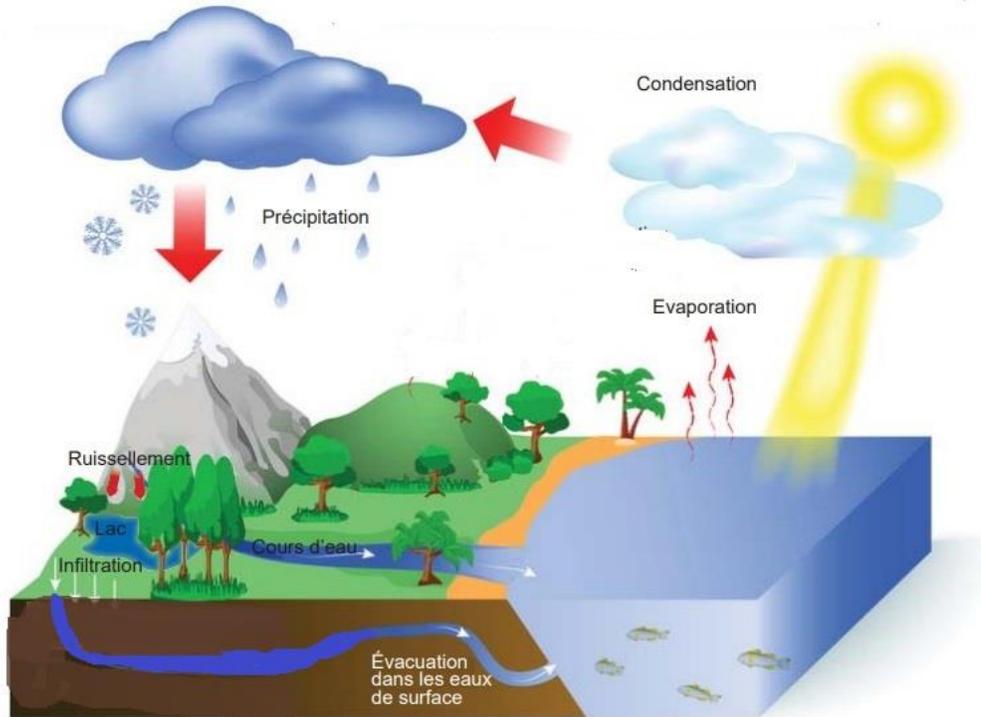
Compétences

Découvrir les principes de base de la programmation

Consigne

Programmer Matatalab pour réaliser des missions pour protéger la planète

Le cycle de l'eau



Objectifs

Découverte de la Programmation et de la Pensée Informatique
Apprendre à coder des déplacements.

Compétences

Comprendre et restituer des images séquentielles sur le cycle de l'eau

Consigne

Programmer Beebot pour suivre le cycle de l'eau.