

### Journée 1 -niveau 2

Découverte de Bluebot, de sa programmation et de ses déplacements.  
Aller d'un point A à un point B.

#### Objectifs pour l'enseignant :

- Faire découvrir les fonctions de Bluebot et les boutons de commande du robot.
- Utiliser le code universel (flèches).
- Introduire le terme algorithme / programme

#### Objectifs pour les élèves :

- Travailler l'essai/erreur afin de maîtriser les commandes de l'application Bluebot
- Créer un programme sur l'application Bluebot pour répondre à la consigne.
- Coder un déplacement.

#### Descriptif :

##### Phase 1 : Expérimentation collective

Faire découvrir l'application Bluebot aux élèves : les fonctions de déplacement (tourne à droite, tourne à gauche, avancer, reculer, pause), la fonction d'effacement. Laisser les élèves proposer et tester leur réponse sur l'écran de la classe : inciter les échanges pour construire ensemble les connaissances nécessaires à la programmation du robot.

#### Récapitulatif : Comment programmer un déplacement Bluebot à l'écran?

Rôle des flèches, comment se déplace Bluebot, on peut commencer un programme, le tester puis le compléter...

#### Mission sur ardoise par groupe avant de la tester sur le logiciel :

Codage d'un déplacement du Bluebot dans le quadrillage carte du monde : aller à Paris en passant au maximum par la mer. Plusieurs départs possibles - Australie / Canada / Brésil / Madagascar

#### Rôle de l'enseignant :

Veiller au respect des consignes de départ, relancer les groupes par le questionnement (phase découverte). Diriger et orienter le débat dans la phase de mise en commun. Amener les élèves à utiliser le vocabulaire précis : tourner à gauche, à droite, reculer, avancer, s'arrêter, rejoindre...

#### Rôle de l'élève :

Par l'échange, l'argumentation et la méthodologie de l'essai/erreur, les élèves réalisent le programme pour accomplir la mission en respectant les consignes données.

#### Fin de séance :

Avoir déterminé et compris le fonctionnement de l'application Bluebot. Avoir réalisé un programme sur l'application Bluebot. Avoir défini des symboles du code si besoin.

#### Ce que les élèves doivent avoir compris et retenu :

Nous avons compris les principes de programmation de Bluebot et ce que chaque flèche implique comme déplacement du robot.

Nous avons retenu qu'un programme est une suite de commandes.

