



### Journée 2 - niveau 1 :

Simplifier le parcours de BlueBot.

### Objectifs pour l'enseignant :

- Réutiliser les commandes du robot découvertes la veille.
- Remobiliser le terme « algorithme »/ programme/chemin.
- Amener les élèves à simplifier le parcours.

### Objectifs pour les élèves :

- Comprendre et simplifier le parcours.
- Créer un programme sur l'application ou directement sur le robot pour répondre à la consigne.

### Descriptif :

Organisation en groupe ou en atelier.

### Mission :

Donner aux élèves le quadrillage (5X5) avec un chemin tracé.

Demander aux élèves de le coder (à l'aide des cartes instructions et/ou le robot).

Demander aux élèves de réaliser un chemin plus simple / rapide : coder le déplacement.

### Rôle de l'enseignant :

Veiller au respect des consignes de départ, relancer les groupes par le questionnement.

Accompagner les élèves pour la partie codage (étayage).

Amener les élèves à utiliser le vocabulaire précis.

### Rôle de l'élève :

Par l'échange, l'argumentation et la méthodologie de l'essai/erreur, les élèves s'accordent sur le « meilleur chemin » de Bluebot. Ils codent le programme en respectant les consignes données.

### Fin de séance :

Avoir déterminé et compris que le parcours de Bluebot pouvait être plus simple.

Avoir réalisé un programme directement sur Bluebot.

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

**Nous avons compris les principes de programmation de Bluebot**

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

**Nous avons compris qu'un programme peut se simplifier.**

