

# FACILACODER



## Bluebot aux jeux olympiques

### Journée 2 - niveau 2

Simplifier un code après l'avoir tester.



#### Objectifs pour l'enseignant :

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

#### Objectifs pour les élèves :

- Comprendre et simplifier le parcours.
- Coder 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 code du parcours adapté à un quadrillage (5X5).

Donner aux élèves un quadrillage (5X5) ne comportant que le point de départ avec Bluebot orienté et le point d'arrivée (podium).

Demander aux élèves de tester le code (à l'aide du robot ou de l'application).

Demander aux élèves de générer un code plus simple pour atteindre le podium (arrivée).

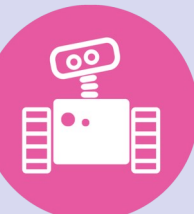


#### Rôle de l'enseignant :

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 code » pour piloter Bluebot. Ils codent le programme en respectant les consignes données.

#### Fin de séance :

Avoir déterminé et compris que le code destiné à Bluebot pouvait être plus simple.

Avoir réalisé un programme directement sur Bluebot et/ou l'application.

#### 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.**

