



Bug

Corriger les erreurs du programme pour emmener Bluebot à son point d'arrivée en ayant récupéré le bon nombre de pièces.



Objectifs pour l'enseignant :

Faire utiliser le code de programmation.

Objectifs pour les élèves :

Comprendre un programme.

Repérer les différences entre le programme proposé et le déplacement voulu.

Modifier un programme.

Descriptif :

5 missions progressives (versions sur Activinspire et PDF)

Faire réfléchir à la correction à apporter aux programmes.

Possibilité d'utiliser une grille de programmation afin de les aider à refaire la programmation correcte.

- Validation sur l'ENI depuis la version Activinspire. Un curseur rouge déplaçable permet de contrôler l'avancée dans le programme. Deux flèches permettent d'orienter le Bluebot. Il faut la déplacer en cliquant dessus et en l'amenant à la case suivante.

- Un bouton avec la correction du programme est disponible en bas de page.

- Un bouton de réactualisation de la position de départ du Bluebot est disponible en haut à droite.

- Validation avec le PDF affiché au tableau. L'affichage des commandes du programme et le déplacement de l'image du Bluebot peut être fait avec de la pâte à fixe ou avec des aimants par exemple.

- Validation directement avec un Bluebot programmée.

Missions :

1. récupérer 4 pièces avant d'arriver à sa base de rechargement
2. Éviter les obstacles pour rejoindre sa base de rechargement
3. Faire les courses demandées
4. Sortir du labyrinthe

Rôle de l'enseignant :

Veiller au respect des consignes et des missions. Amener les élèves à repérer et à comprendre où sont les erreurs.

Rôle de l'élève :

Par l'échange, l'argumentation et la méthodologie de l'essai/erreur, les élèves corrigent les programmes de Bluebot en trouvant des stratégies afin de répondre aux consignes des missions. Ils collaborent entre eux afin de répondre aux problèmes posés.

Fin de séance :

Avoir corrigé les programmes demandés dans les missions.

Ce que les élèves doivent avoir compris et retenu :

Nous savons lire un code, repérer les erreurs et les corriger pour que Bluebot arrive sur la case demandée.

