

Apprentissage du code

Il existe tout un ensemble de robots et d'applications permettant d'apprendre le codage.

Voici quelques robots pour les différents cycles.

Nom du robot	Caractéristiques	Logiciel	Exemples
BeeBot	Cycle 1 et 2 : Très simple, permet aux élèves d'appréhender le code dès la moyenne section.	Pas nécessaire	Quelques informations sur la blueboot et beebot
BlueBot	Cycle 1 à 3 : Plus évolué que la Beebot, la Bluebot permet de coder à travers une application dédiée sur tablette, mais aussi en utilisant une barre de programmation.	Application gratuite sur tablette	
Ozobot	Cycle 2 et 3 Débranché : programmer un robot en dessinant au feutre des lignes de couleur. Branché : le programmer en utilisant en ligne un langage proche de Scratch, que l'on transmettra au robot par l'intermédiaire de l'écran de l'ordinateur ou de la tablette.	Ozoblockly	

Le codage peut prendre deux formes en fonction de l'outil choisi.

La BeeBot, la Bluebot n'interagissent pas avec leur environnement contrairement à l'Ozobot. Ils se contentent de faire des tâches simples. On code des procédures.