

La pêche sera-t-elle bonne ?

Pourquoi utiliser Tuxbot ?



est un manchot gourmand.

Vos élèves vont l'aider à satisfaire son appétit en apprenant à programmer ses déplacements.



Apprendre à programmer des déplacements avec Tuxbot

Attendus de fin de cycle

Cycle 2

L'élève réalise un déplacement en utilisant un logiciel approprié.

Il comprend et produit un algorithme simple afin de coder les déplacements d'un robot ou d'un personnage sur un écran.

Cycle 3

L'élève programme les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran.

Apprendre à programmer des déplacements avec Tuxbot

Des activités de codages sont proposées dans les manuels scolaires.

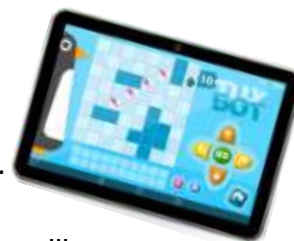


Apprendre à programmer des déplacements avec Tuxbot

Tuxbot permet de compléter et dynamiser cet enseignement.

L'élève peut :

- constater immédiatement l'effet de ses actions,
- tester une solution,
- la modifier.



Les situations proposées se complexifient.

Les élèves peuvent proposer leurs propres grilles.

Tuxbot peut s'utiliser :

du cycle 1 au cycle 3
grâce à ses nombreux paramétrages



sur ordinateur ou
tablette



Apprendre à programmer des déplacements avec Tuxbot

Cycle 1 – Cycle 2 – Cycle 3

Avant d'utiliser l'application : Vivre les situations avec son corps

Exemple : le jeu du robot
Les élèves sont en binôme.
L'un guide l'autre à l'aide
d'instructions de
déplacement, l'objectif étant
d'aller du cerceau bleu
jusqu'au poisson en
avançant sur les cases.



<https://blogacabdx.ac-bordeaux.fr/numerique24/codage-numerique-en-maternelle-avec-tuxbot/>

Apprendre à programmer des déplacements avec Tuxbot

Cycle 1 – Cycle 2 – Cycle 3

Avant d'utiliser l'application : vivre les situations avec son corps le jeu du robot

Cette situation permet
d'aborder le codage des
déplacements.



<https://blogacabdx.ac-bordeaux.fr/numerique24/codage-numerique-en-maternelle-avec-tuxbot/>

Apprendre à programmer des déplacements avec Tuxbot

Avant d'utiliser l'application : programmer bluebot

Si vous pouvez disposer de robots *bluebot*, les élèves peuvent programmer les déplacements de ce robot.



<https://blogacabdx.ac-bordeaux.fr/numerique24/codage-numerique-en-maternelle-avec-tuxbot/>

Apprendre à programmer des déplacements avec Tuxbot

TUX BOT S'entraîner puis jouer



Activé : entraînement



Désactivé : mode jeu



Le manchot se déplace à chaque appui sur une touche.

Le manchot se déplace lorsque l'on appuie sur la touche GO.

Apprendre à programmer des déplacements avec Tuxbot



Un *carnet de programmation* est mis à la disposition des élèves.

<http://appli-etna.ac-nantes.fr:8080/ia53/tice/ressources/tuxbot/>



Une application...

Permettant de créer des algorithmes de plus en plus complexes

Permettant de progresser par essais / erreurs

Permettant, en utilisant le cahier de programmation, de garder trace de ses recherches