

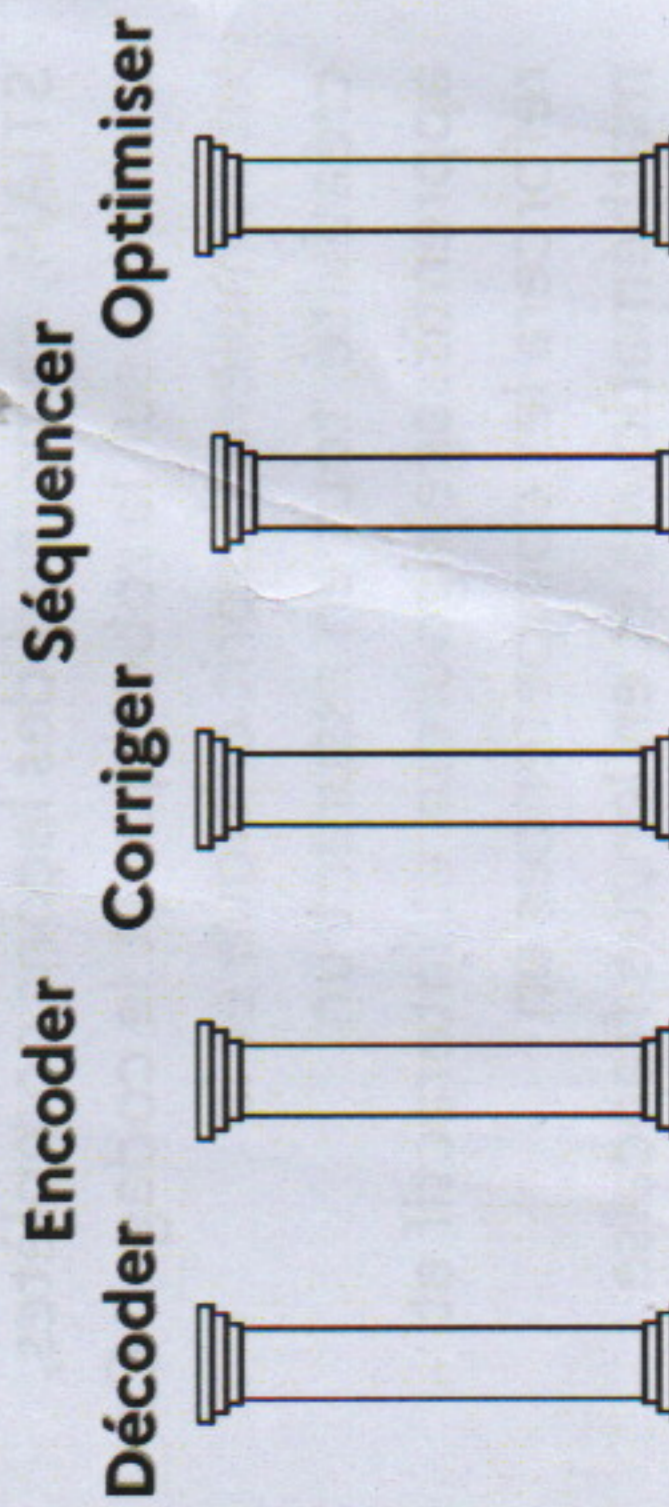
## Scottie Go!



<https://acver.fr/scottiego>

Une approche ludique et innovante, ce jeu de cartes amène chaque participant à résoudre des défis de programmation. À travers la manipulation physique des cartes, représentant des instructions de code, les élèves développent une compréhension concrète des séquences logiques et des structures de contrôle, essentielles en programmation. Idéal pour introduire les concepts de boucles, de conditions et de variables.

## Les 5 piliers du savoir-coder



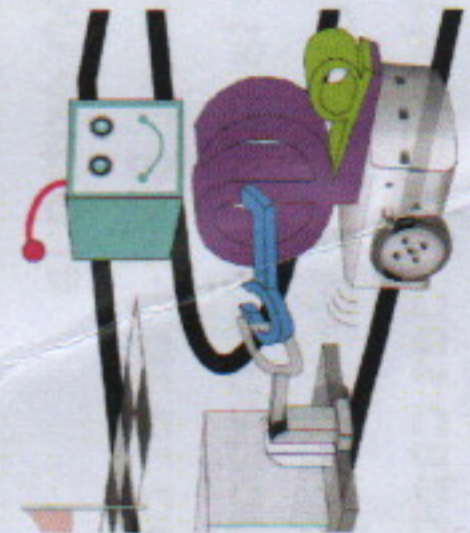
## Pour aller plus loin



Expérimentation d'un kit robotique pour le CM1 et le CM2



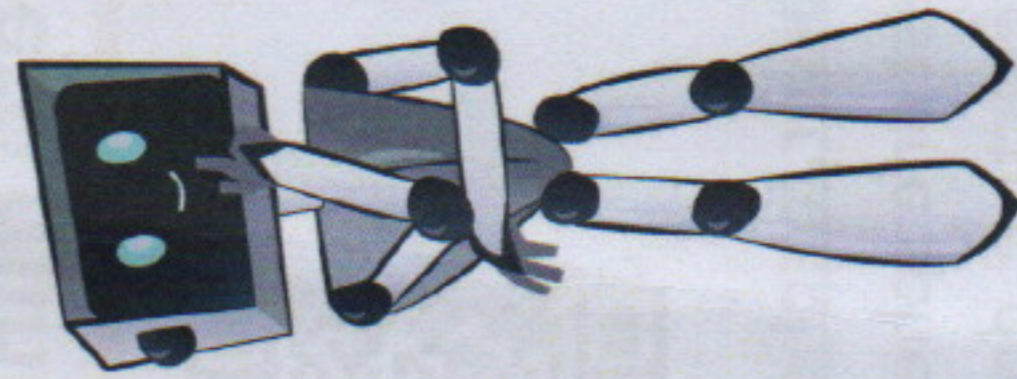
Une approche interdisciplinaire qui a pour fondement l'idée de favoriser l'émergence d'une curiosité intellectuelle et le développement d'un intérêt marqué pour les cinq disciplines : sciences, technologie, ingénierie, arts et mathématiques.



<https://codefi.dane.ac-versailles.fr>

# PACK ROBOTIQUE

Solutions numériques  
pour l'éducation et la  
formation



Débuter en toute simplicité en  
programmant un robot de sol.

## Blue-Bot



<https://acver.fr/bluebot1>

Ce robot facilite l'initiation à la pensée informatique : les élèves peuvent le programmer facilement grâce aux touches directionnelles situées sur son dos. Pour une utilisation plus avancée, il est également possible de le piloter à distance via une tablette ou un ordinateur.

## Sphero mini



<https://acver.fr/sphero>

Le Sphero Mini est une sphère robotique compacte et interactive, dotée de capteurs multiples. Il se contrôle via une application, offrant une approche pédagogique de l'apprentissage du codage et de la résolution de problèmes par le jeu.

## Matatalab



<https://acver.fr/matatalab>

Matatalab propose une expérience tactile et sans écran de la programmation par la manipulation de tuiles permettant à un robot de se diriger sur un plateau dédié ou créé en abordant les notions premières de la programmation.

## Loti-Bot



<https://acver.fr/lotibot>

Loti-Bot sert de transition entre la programmation initiale avec Blue-Bot et des niveaux plus avancés de la programmation par blocs avec son application. Doté de multiples fonctionnalités comme des LED, des capteurs, porte-stylo, microphone et haut-parleur et des sons intégrés.

## Photon



<https://acver.fr/photon>

Avec Photon, l'apprentissage de la programmation est facilitée par une démarche graphique, puis symbolique et enfin par blocs. Ses capteurs et actionneurs variés, favorisent les interactions éducatives entre élèves et robot, dépassant les simples déplacements.

## LEGO Spike Essentiel



<https://acver.fr/lego>

Ce kit, comme entrée à l'enseignement STIAM, comprend des leçons complètes, centrées sur la robotique et le codage. Ce kit stimulera l'esprit critique et la créativité, tout en assurant un apprentissage rigoureux et interactif et renforcera les compétences en mathématiques et en langue française.