



Activité ludique pour apprendre la programmation séquentielle à travers le dessin.

Les élèves programment leur BlueBot pour dessiner une forme simple (cercle, carré, flèche, lettre...).

L'activité :

On sépare le groupe en deux.

Un groupe programme le robot pour tracer une forme.

L'autre groupe observe uniquement le dessin final et tente de reconstituer la séquence d'instructions.

Matériel :

- BlueBots avec barre de programmation
- Tapis plastifié
- Feutres Velleda