

Nous avons testé...*Bluebot*

Ce matin, nous avons joué avec un robot. Il s'appelle *Bluebot*.



Photographies : Océane et Gabin

Il ressemble à une coccinelle avec des boutons : avancer, reculer, tourner à droite, tourner à gauche, go, supprimer et faire pause.

Dans notre classe, nous avons déjà joué à *Run Marco* sur l'ordinateur et le vidéoprojecteur. C'est un jeu où il y a des petits personnages que l'on doit faire avancer sur un parcours. « C'est le début du codage informatique » c'est la maitresse qui l'a dit.

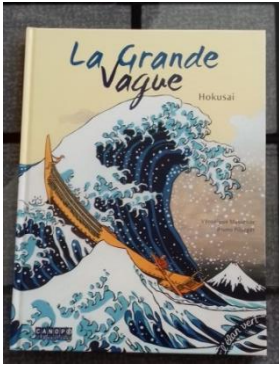
Le robot *Bluebot* fonctionne un peu pareil que *Run Marco* : il faut indiquer à la coccinelle comment elle doit avancer. Le plus dur c'est de choisir de quel côté tourner et aussi de penser que quand on donne l'ordre de tourner, le robot ne va pas avancer en même temps : il faut lui donner deux ordres : tourne et avance.

Une fois après avoir fait des petits tests pour essayer le robot, nous avons joué à un jeu.



Photographie : Océane et Gabin

Il fallait scanner une première image du livre *La grande vague*. Sur la tablette, apparaissait un petit bout de texte qui nous menait à une autre illustration.



Puis il fallait programmer le robot pour qu'il aille à la seconde image. Et ainsi de suite jusqu'à la fin de l'histoire.

Pendant cet atelier nous avons donc programmé un robot et lu un livre sur une tablette.

Nous vous recommandons de jouer avec ce robot, nous avons passé un bon moment... « C'était trop cool ! »

Photographie : Océane et Gabin

Gabin, Inès, Océane et Sara
CE2 - Ecole Jacques Lafond - Valence en Poitou