

DEFI CODAGE

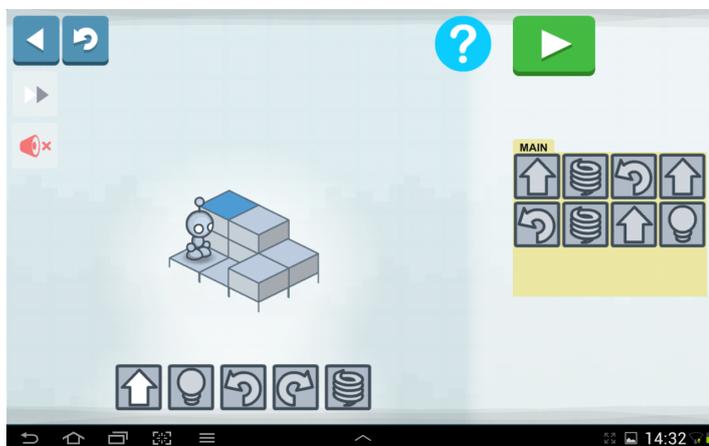
Avec LIGHTBOT

(une application de Hour of Code)

Nouveaux programmes de 2015

Une initiation à la programmation est faite à l'occasion notamment d'activités de repérage ou de déplacement (programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran), ou d'activités géométriques (construction de figures simples ou de figures composées de figures simples).

DEFI :



Nous vous proposons chaque jour de trouver les commandes pour que Lightbot le petit robot aille allumer la ou les plaques bleues. Vous disposez de quelques outils :

Avance / saute / tourne à gauche / tourne à droite / allume

Pour faire découvrir le principe à vos élèves, vous trouverez dans le dossier un film à leur montrer (prévoir des temps de pause pour expliquer)

Sur les pages suivantes, vous trouverez des commandes à imprimer et découper, ainsi que des grilles de réponses.

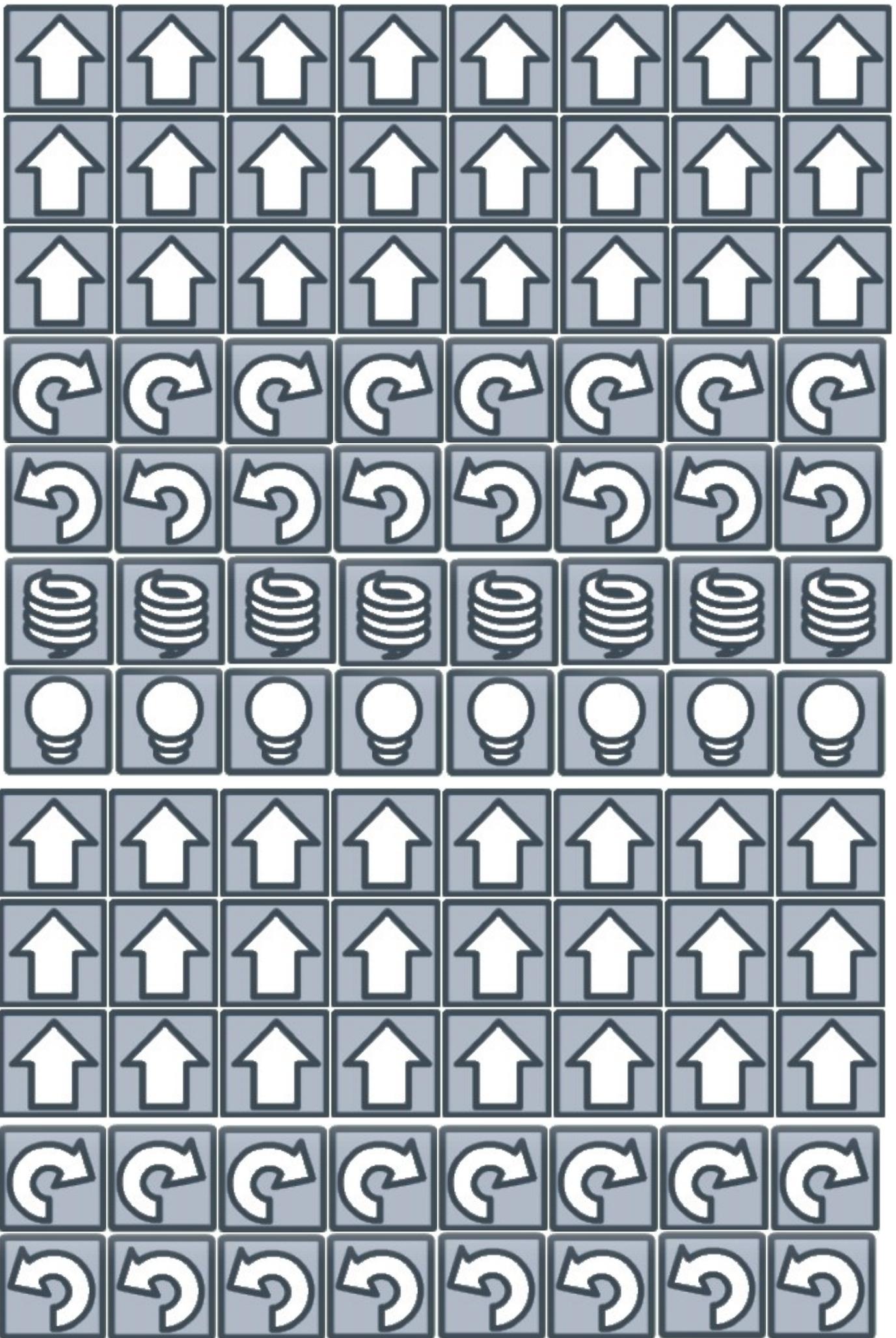
Vous pourrez répondre en envoyant une photo de votre grille de commandes. Le but est de trouver le parcours avec le moins de commandes possible.

Pour vous aider, le tutoriel du jeu se trouve ici :

[Lightbot : une heure de code](#)

A la suite du défi, vous pourrez retrouver le jeu en ligne sur l'ordinateur et sur tablettes.

<https://lightbot.com/hocflash.html>



Commandes

Commandes

Commandes

Commandes

Commandes

Commandes
