

Descriptif matériel de prêt programmation et robots

Equipe numérique 87

Matériel		Description	Contrainte / remarque Niveaux
Ozobot		Petit robot suiveur de ligne	CE1 au CM2
Beebot / bluebot		petit automate programmable au sol	Maternelle au CM2
Lotibot		un robot programmable au sol pour créer	Nécessité d'une tablette par robot CE1 au CM2
Photon		un robot évolutif qui s'adapte au niveau des élèves	CE2 au CM2
Matatalab		un outil où les élèves programment un robot en manipulant des cartes	GS au CM2
Scottie Go		un jeu interactif pour apprendre les bases de la programmation.	Nécessité d'une tablette par boîte de jeu CE2 au CM2
Sphero mini		une petite sphère robotisée pour des activités ludiques	Nécessité d'une tablette par robot. CM1-CM2
Légo Spyke		Une boîte de Légo® pour construire des machines et les programmer	Nécessité d'un ordinateur ou d'une tablette par boîte CE2 au CM2