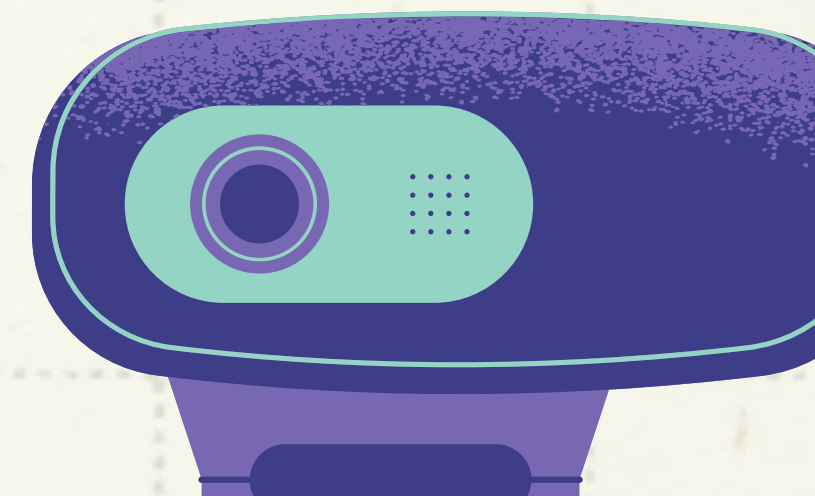
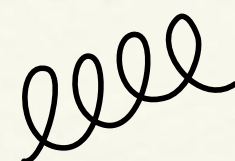
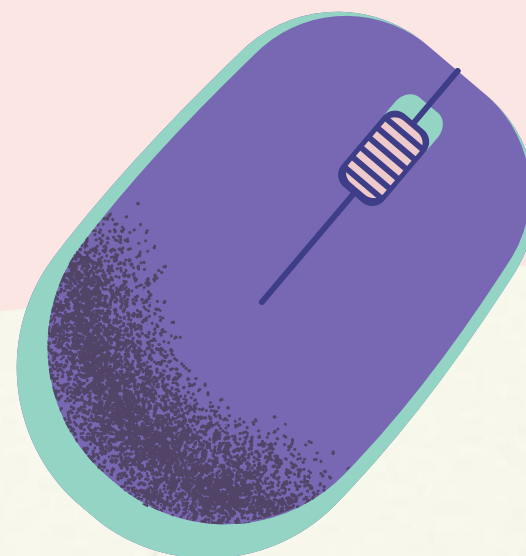
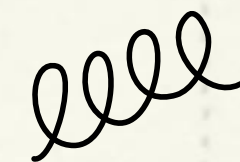
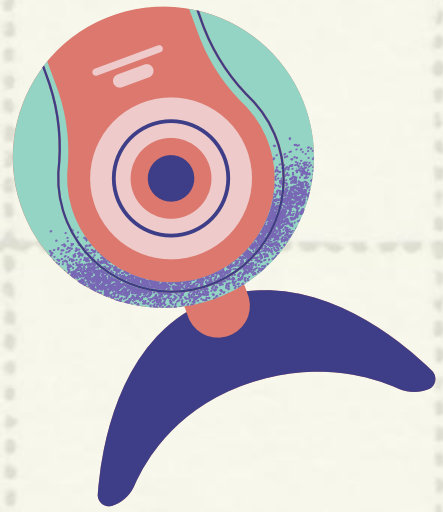


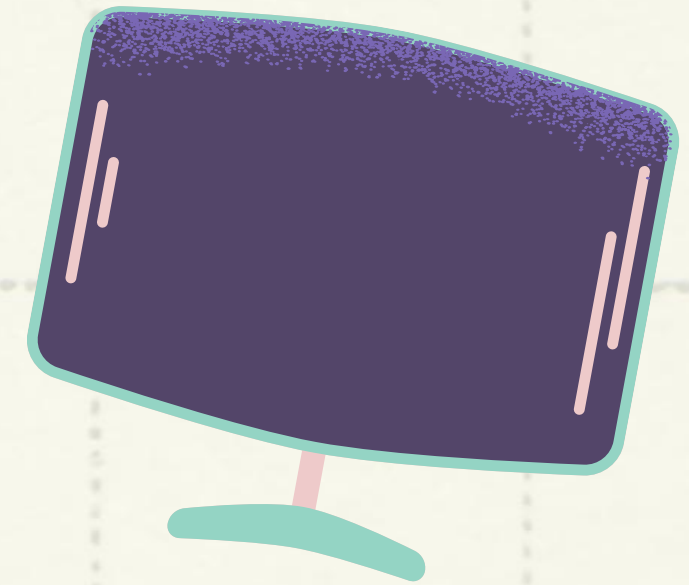
FORMATION CLASSE ROBOTS



MERCREDI 5 MAI 2025



DÉROULÉ

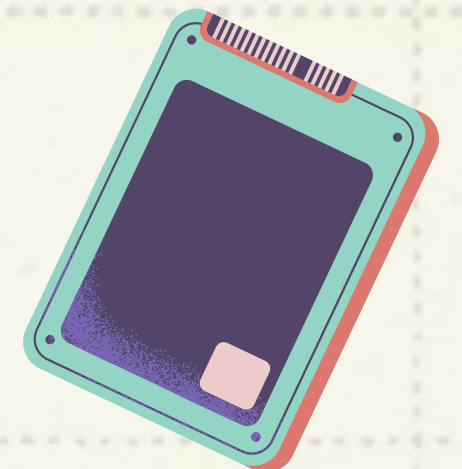


- Définir un robot
- Les langages de programmation
- Programmer des déplacements
- Logiciels et applications
- Découverte des robots
- Premiers pas vers des projets



llll

llll

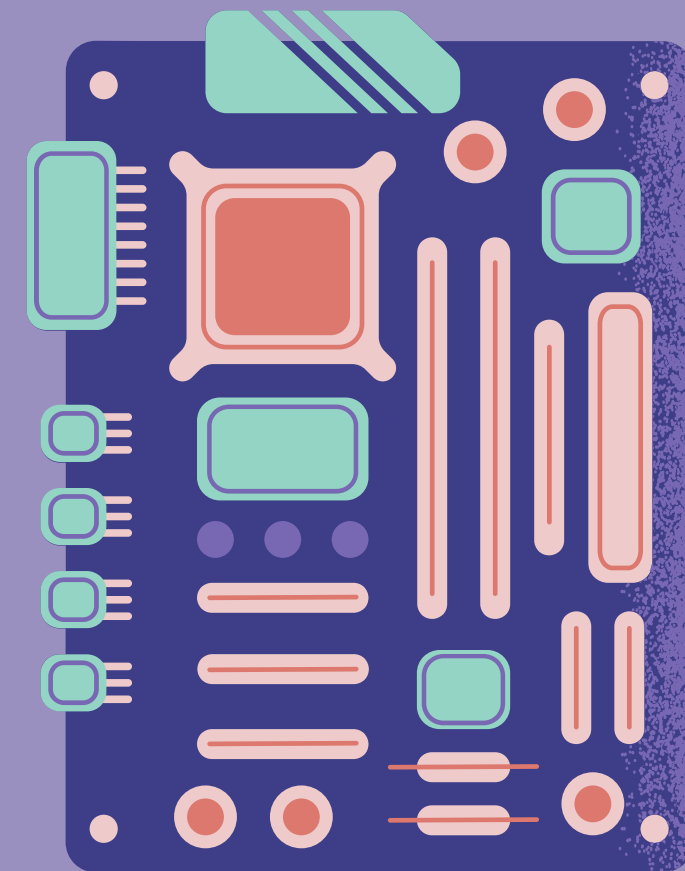


ROBOTS OU PAS ROBOTS ?



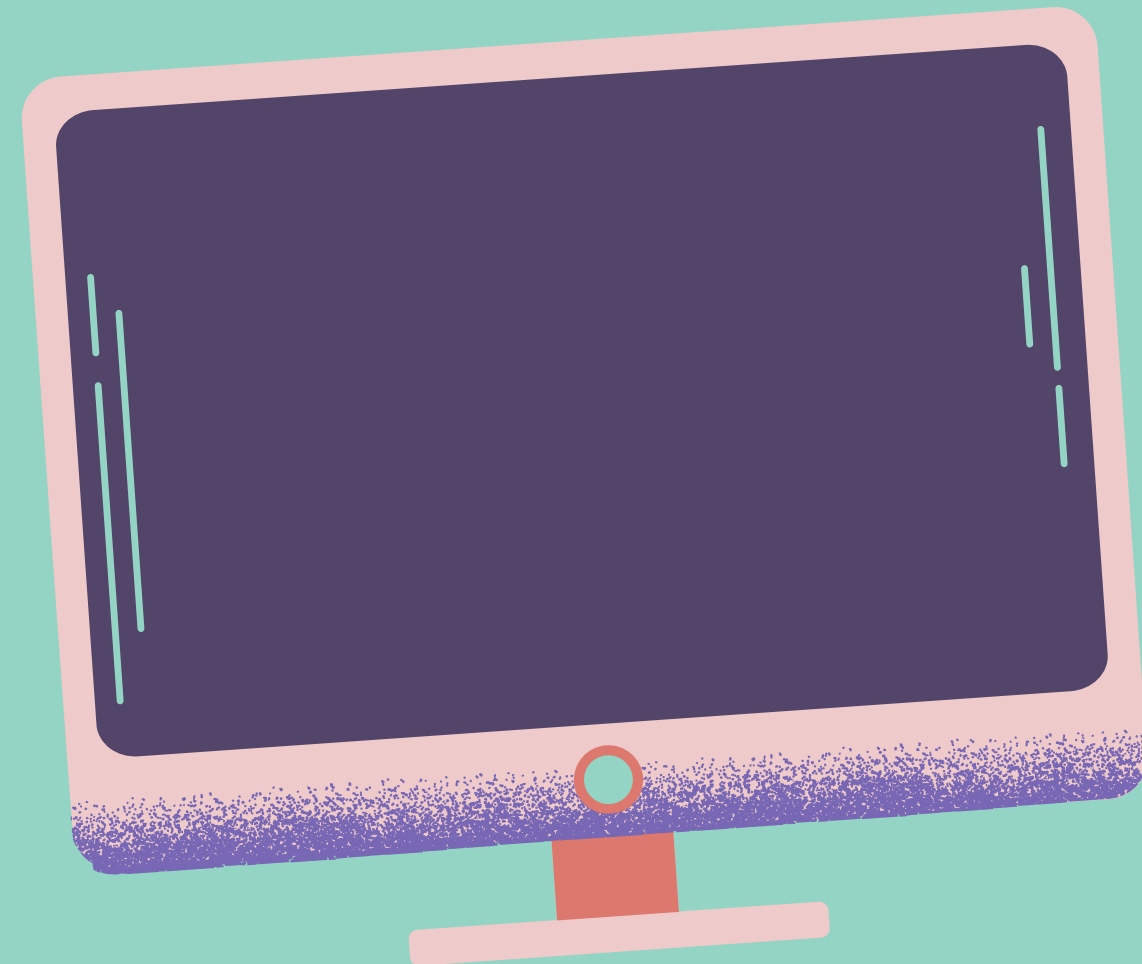
Un robot se compose

**CONNAISSEZ-VOUS
DES LANGAGES DE
PROGRAMMATION ?**



1

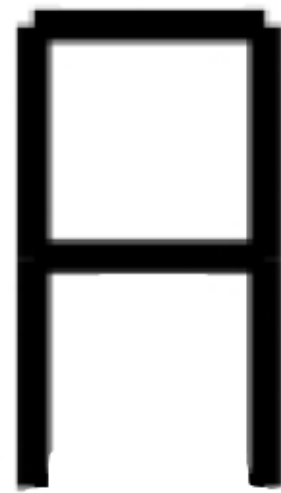
**LANGAGE
BINAIRE ?**



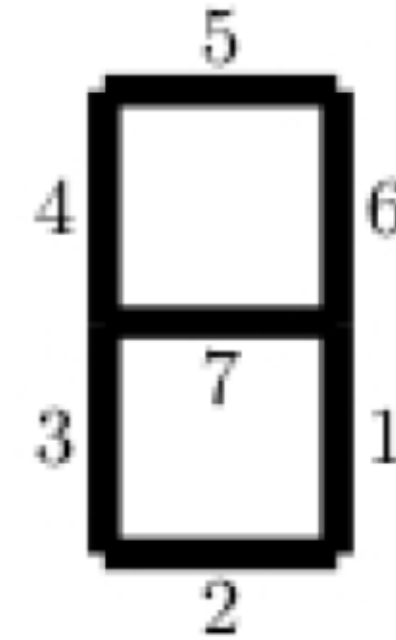
Comment les ordinateurs peuvent-ils construire un affichage digital ?

De la même façon que les nombres sont écrits sur un radio-réveil ou sur un tableau d'affichage, on peut écrire certaines lettres de l'alphabet avec 7 segments, numérotés de 1 à 7 :

Et voici comment l'ordinateur "lit" la lettre "A":



1	0	1	1	1	1	1
segment	segment	segment	segment	segment	segment	segment
1	2	3	4	5	6	7



Activité 1 :

A toi de jouer ! A partir de ce système de codage, écris le code pour les lettres C et F :

C = _ _ _ _ _ F = _ _ _ _ _

Activité 2 :

Trouve quelles lettres sont représentées ici :

1 1 0 1 1 0 1 = _ 0 0 1 1 0 0 0 = _ 1 1 1 1 1 1 0 = _



lll

LE ROBOT IDIOT



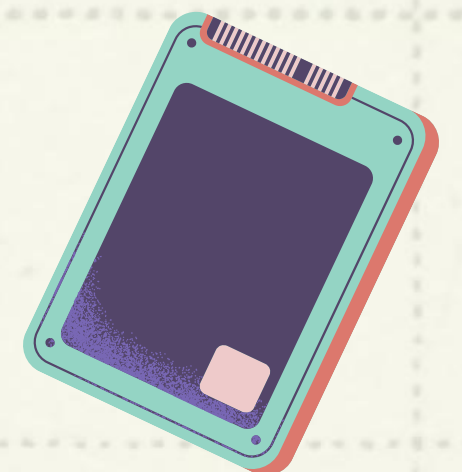
lll



La poulette doit arriver à rentrer dans son poulailler, sans passer par la mare (et oui, ce sont les canards qui savent nager) et sans rencontrer les renards.

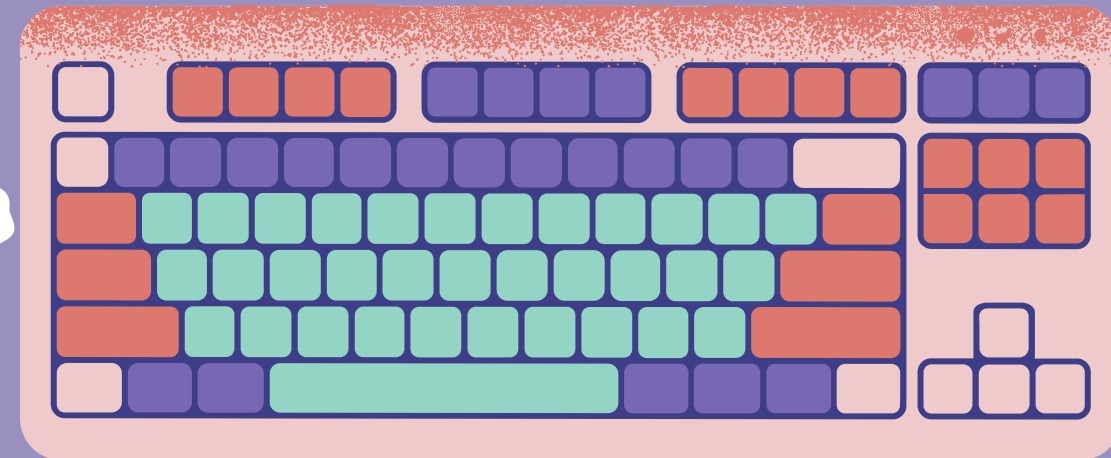
Il va falloir se mettre d'accord sur les ordres à donner à la poulette.

Elle ne pourra se déplacer que grâce aux cartes fournies.



LOGICIELS ET APPLICATIONS

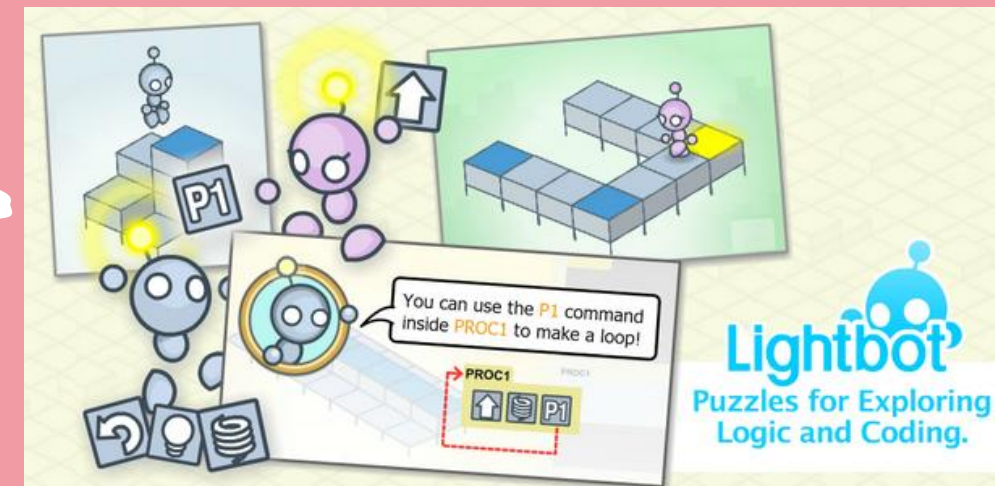
Des liens et
ressources ici



TUXBOT

Des liens et
ressources ici

LIGHTBOT



LES ROBOTS

Lego WeDo



OzoBot



Ressources Lego WeDo

Ressources Ozobot

Blue-bot

Scottie-Go


Matalab


Photon

Sphéro

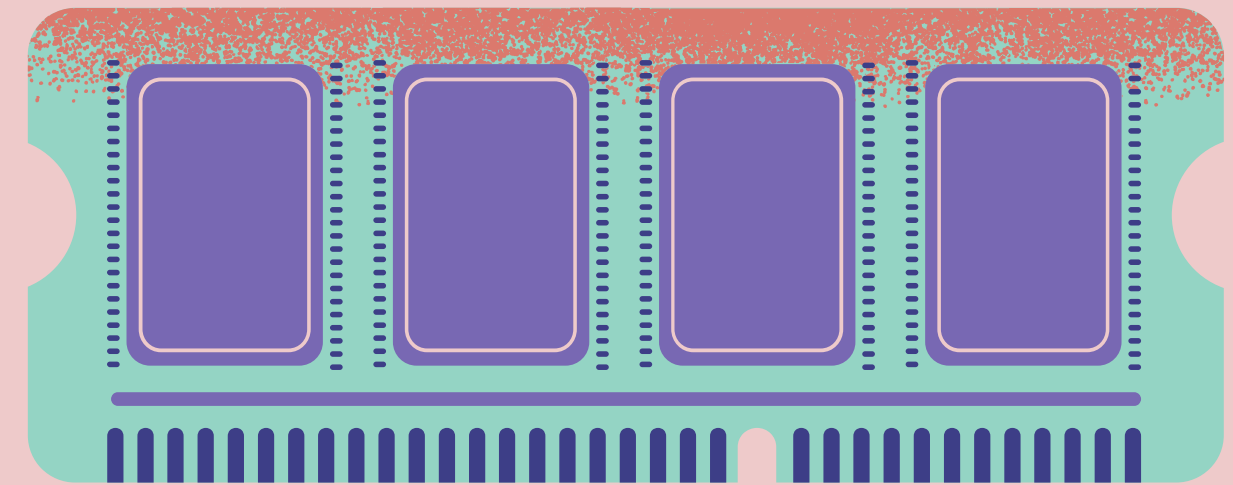
Loti-Bot



Descriptif 

Ressources 

QUEL PROJET ?



À QUELLES DATES ?