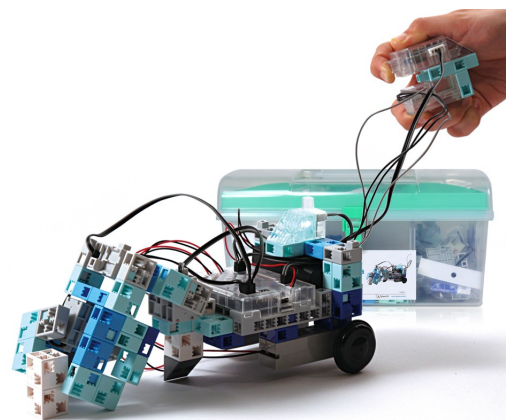


Boîte Algora

Réf. : 078508

La Boîte Algora est un kit éducatif clé en main très complet pour enseigner aux élèves la programmation et la robotique.

Cette boîte et les cours associés vous permettront de construire 36 robots.



Fiche technique

Material	ABS
Certificat	CE

Description détaillée

Une initiation poussée à la programmation et à la robotique

Le [cursus Algora](#) a été pensé pour faire acquérir progressivement des notions de programmation grâce à un programme réparti sur 12 niveaux. A raison de 3 leçons et 3 robots par niveau, les cours d'Algora permettent d'initier sérieusement les élèves à la robotique par la réalisation de 36 robots de plus en plus élaborés.

Avec les cours Algora, l'enseignant n'est pas tenu d'être un expert en programmation ! Les cours sont conçus de telle sorte que l'élève peut évoluer et apprendre en toute autonomie. Le professeur est davantage un accompagnateur et dispose d'un manuel pour parer tous les imprévus.

Un kit pour 36 robots

Détecteur de séisme, lanceur d'avion en papier, voitures intelligentes de toute sorte, jeux de rapidité ou de mémoire, robots à la marche variée (marche bipède, quadrupède, monter des marches, se lever...), ou reproduisant les tâches automatiques des machines industrielles... Les 36 robots proposés dans les cours d'Algora s'inspirent de tous les domaines de la société où la programmation et la robotique sont présentes.

Un kit de robotique adapté aux écoles

Conçus pour être manipulés de façon répétitive par les élèves, les éléments de la boîte Algora permettent de monter rapidement et facilement des robots pour se consacrer davantage à la programmation. Vous ne trouverez dans ce kit éducatif de robotique aucune vis ni éléments petits et susceptibles d'être vite égarés, mais des blocs à imbriquer verticalement, horizontalement et en diagonal.

Des logiciels de programmation pour tous les niveaux

Programmez vos robots de la boîte Algora à l'aide de [3 environnements de programmation](#) libres et gratuits, basés sur le logiciel open source Scratch. Choisissez l'environnement de programmation adapté au niveau de vos élèves :

- Programmation par icônes, pour les élèves d'école primaire.
- Scratch, pour les collégiens.
- Arduino IDE, pour les lycéens.

In the box

• Studuino • Boîtier de batterie • Câble USB • Moteur CC et pièces • Servomoteur • Câbles de connexion des capteurs • Câble d'extension pour servomoteurs

• LEDs (Rouge x1, Vert x1, Bleu x1, Blanc x1) • Buzzer x1 • Photoréflexeur IR x2 • Capteur de son x1 • Capteur de lumière x1 • Capteur tactile x1 • Accéléromètre x1

• Pièces (x18, x4, x2, x8, x4, x6, x12, x64, x30, x8, x6, x2, x2)

Pince x1 • Engrenage (L) x1 • Engrenage (S) x1 • Engrenage x2 • Disque x2

【Prérequis système】

- Windows
- Système d'exploitation : XP/Vista/7/8/8.1/10 (32 bit/64 bit)
- CPU : Pentium 4.2 GHz ou supérieur (ou équivalent) recommandé
- Mémoire : 256 MB ou supérieur
- USB : port USB2.0
- Logiciel : Microsoft .NET Framework 4 est requis pour utiliser le logiciel. (installé automatiquement avec le logiciel Studuino)

- Taille d'écran : XGA (1024x768) ou supérieur
- Mac (Block Programming Environment uniquement)
- Système d'exploitation : Mac OS X 10.6 ou supérieur
- Configuration minimale requise par le système d'exploitation (vérifier sur le site d'Apple)
- USB : port USB2.0
- Requier trois piles AA/LR6 (vendues séparément)

• Le produit actuel peut varier

AA/LR6 AA/LR6 AA/LR6
 Pile AA / LR6 / (1.5v) x 3 requis

