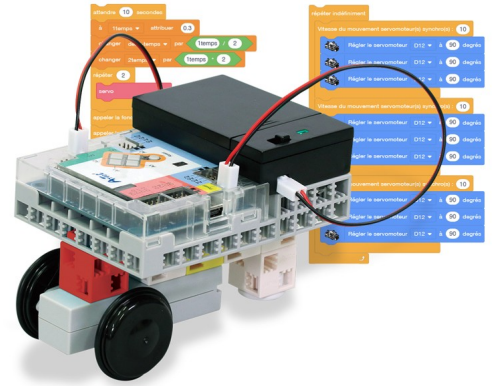


Kit robotique Éducation Nationale Arduino - école primaire

Réf. : 078719

Le kit robotique Éducation Nationale Arduino - école primaire est un kit éducatif clé en main pour initier les élèves de 6-9 ans à la programmation et à la robotique, conformément aux programmes scolaires.



Ce kit d'apprentissage de la programmation robotique a été conçu pour :

- acquérir la pensée logique des langages de programmation grâce à un environnement de programmation adapté à l'âge des enfants.
- acquérir les bases de la mécanique utilisées en robotique.

Fiche technique

Composition	ABS
Certificat	CE

Description détaillée

Un kit de robotique adapté aux écoles

Le kit robotique Éducation Nationale Arduino - école primaire a été pensé et conçu pour être manipulé de façon répétitive par les élèves. Avec ce kit, pas besoin de vis, il vous suffit d'imbriquer les éléments pour des robots rapides et faciles à monter !

Des logiciels de programmation pour tous les niveaux

Programmez vos robots du kit robotique Éducation à l'aide de deux 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 plus petits.
- Scratch pour Studuino, pour les collégiens.

Des manuels élèves et professeurs en libre accès

[L'ensemble des manuels pour les élèves et les professeurs conçus à partir de ce kit éducatif sont disponibles en libre accès.](#)

Trois manuels pour s'initier à la programmation

Chaque manuel porte sur un robot et comporte deux leçons d'une heure. L'élève construit son robot, le programme à partir du logiciel de "Programmation par icônes" et réalise une mission.

Les manuels portent sur les sujets suivants :

- Manuel 1 : créer et faire rouler une voiture à 1 moteur
- Manuel 2 : créer, faire rouler et faire tourner une voiture à 2 moteurs
- Manuel 3 : programmer des sons et lumières

Trois manuels pour découvrir la robotique

Chaque manuel comporte deux leçons d'une heure et porte sur la découverte d'un principe de mécanique mis en application à travers la construction de deux robots.

- Manuel 1 : les roues (robot 1 : voiture ; robot 2 : vélo)
- Manuel 2 : les engrenages (robot 1 : attrape-blocs ; robot 2 : lance-toupie)
- Manuel 3 : les arbres à cames (robot 1 : robot oiseau ; robot 2 : jeu de bowling)

In the box

