

# ATELIER



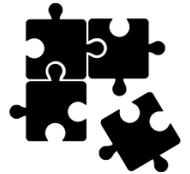
« Rebranchez-moi ! »

TUXBOT



## ACTIVITES PROPOSEES

- Découvrir tuxbot en jeu de plateau
- Découvrir tuxbot sur tablette



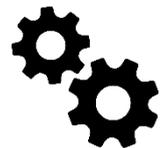
## OBJECTIFS

- S'initier à la programmation en rédigeant un programme pour déplacer un personnage.
- S'exercer à raisonner pour résoudre des problèmes.



## COMPETENCES TRAVAILLEES

- Pratiquer une démarche scientifique
- Pratiquer un langage spécifique
- Découvrir un environnement numérique



## MODALITES & ORGANISATION



5'

Explication de l'atelier et choix du jeu.

10'

Jeu de plateau (Tuxbot)

10'

Utilisation de l'application correspondante.



## MATERIEL

- 6 jeux de plateau Tuxbot
- 1 tablette pour 2 soit 8 tablettes Android

