

# Découvrir le robot Loti-Bot

Formateurs numériques 73

Janvier 2026





LOTI-BOT

1. ATOUTS
2. PRÉSENTATION
3. MISE EN ROUTE
4. FICHE TECHNIQUE
5. MISE EN ROUTE
6. FONCTIONNALITES
7. POINTS DE VIGILANCE
8. TUTORIELS
9. PROJETS



## ATOUTS

- Programmable par blocs (icône TTS Loti-Bot ou texte type Scratch)
- Fonctions de dessin de haute précision
- Un grand nombre de capteurs, d'actionneurs et de processeurs
- Porte-stylo réglable
- L'application Loti-Bot embarque un simulateur qui permet d'exécuter un programme sans avoir le robot.
- Possibilité de communiquer avec d'autres Loti-bot et autres robots (Bee-Bot et Blue-bot)



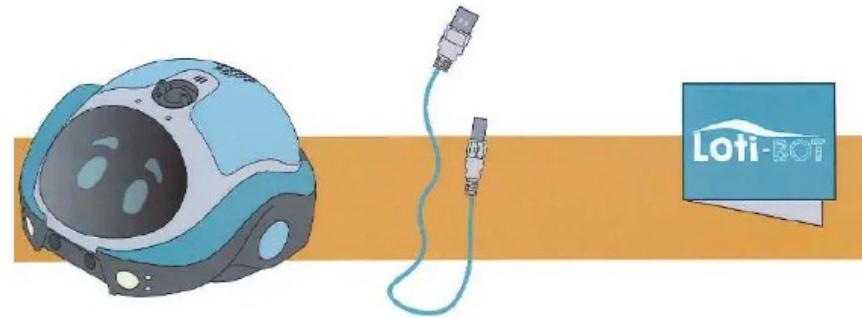
## LE KIT

- Robot Loti-Bot
- Câble de charge / USB
- Tablette, smartphone ou ordinateur avec Bluetooth
- Application Loti-Bot / logiciel de programmation
- Surface plane / feuille

Pour que le robot puisse se déplacer correctement sans obstacle ; une table ou un sol lisse sont préférables.

- Stylos / feutres compatibles

Le Loti-Bot dispose d'un porte-stylo réglable pour dessiner des formes avec un stylo fin (par exemple feutres « flair » selon certaines recommandations)





## FICHE TECHNIQUE

LED programmables

Capteurs de proximité avant

Capteurs de proximité arrière

Capteurs de détection robot

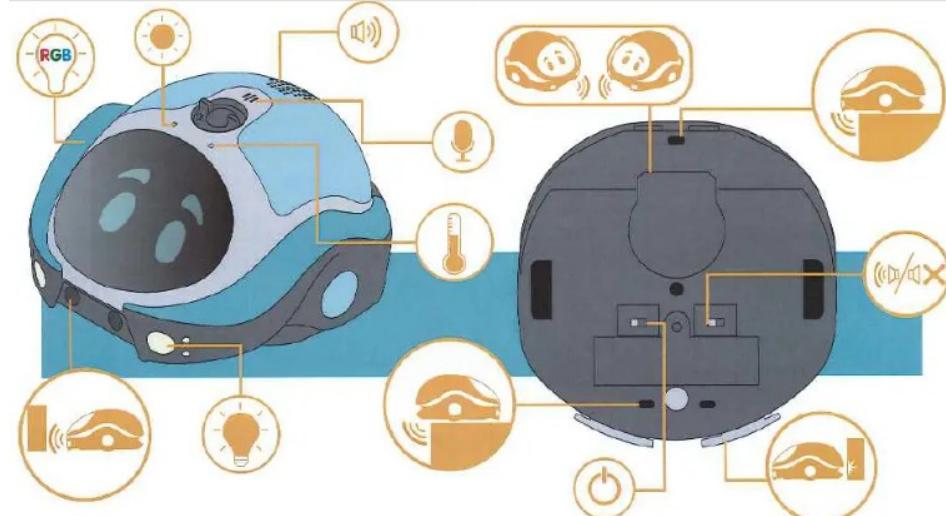
Capteur de sol

Capteur de luminosité

Capteur de température

Haut-parleur (20 sons)

Microphone



MISE  
EN ROUTE



**1. Installer l'application Loti-Bot TTS Group :**

[Android](#)

[iPad](#)

**2. Allumer le Loti-Bot.**

**3. Connecter le Loti-Bot à la tablette en la sélectionnant (code identifié sous la base).**  
Sélectionner le niveau (1 ou 2)

**4. Placer le Stylo.**





## FONCTIONNALITÉS BLOCS

Les moteurs	Les fonctionnalités	Les événements	Le contrôle
 Marcher vers l'avant (en mm) <small>45</small>	 Sons (20 choix)*	 Drapeau vert pour débuter le programme	 Attendre (en secondes) <small>1</small>
 Marcher vers l'arrière (en mm) <small>45</small>	 Luminosité des phares (Il faut les activer avant) <small>100</small>		 Répéter (nombre de fois) <small>10</small>
 Tourner à gauche (en degrés) <small>45</small>	 Activer ou désactiver les phares		 Répéter à l'infini
 Tourner à droite (en degrés) <small>45</small>	 Lumières (8 choix)**		
 Arrêt		 Dessiner un carré*	
		<p>*Le nombre représente la longueur de chaque ligne</p>	

## SONS & COULEURS



- **Les Sons**

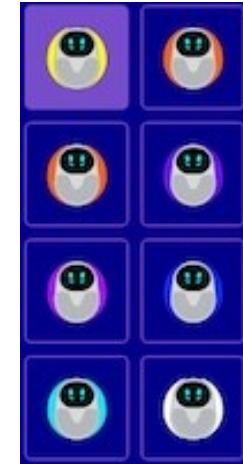
**\*20 sons prédefinis**

Les sons sont émis par l'application sur la tablette puis par le robot lorsqu'il exécute le programme. Ils sont difficiles à nommer, mais disons que certains ressemblent à des sirènes, d'autres au bruit d'un robot qui parle et les derniers à des notes de musique de plus en plus aigües.

- **Les Couleurs**

**\*\*8 choix de couleurs**

Image





ENREGISTREMENT

# Enregistrement des programmes

Il est possible :

1- d'enregistrer un programme.



2- d'aller récupérer un programme enregistré.

\* Il peut être intéressant d'enregistrer une page vide avec les données que l'on veut (par exemple 150 mm et 90°) que les enfants utiliseront à chaque fois qu'ils utilisent Loti-Bot.

## Correctifs de la configuration par défaut

1- Par défaut, Loti-Bot propose un déplacement de 45 mm, ce qui n'est pas très long. Il est donc souhaitable de remplacer cette distance par un autre nombre. Vous pouvez le faire avant d'utiliser les blocs, soit dans le menu à gauche de la section de programmation. Ainsi, lorsqu'ils seront placés dans la phrase de programmation, le changement sera déjà effectué. Nous proposons de mettre le nombre 150, ce qui correspond à un déplacement de 15 cm, mais vous pourriez choisir une autre distance.

2- Par défaut, les blocs de programmation font tourner le robot de 45°. Pour un enfant de maternelle, cela peut être peu utile et difficile à comprendre. Nous suggérons de remplacer ce nombre par 90°, directement sur les tuiles bleues dans le menu, à gauche de l'application afin que le robot puisse tourner à droite ou tourner à gauche, à chaque fois.

\* Ces changements restent effectifs seulement le temps que l'application est ouverte. Pour palier ce problème, vous pourriez faire les changements et enregistrer votre programme puis demander aux enfants de toujours partir de ce programme prédéfini.

Loti-Bot peut tomber en bas d'une table car il n'est pas possible de programmer les capteurs avec le niveau 1.



POINTS DE  
VIGILANCE

# Les cartes défis

Proposées par l'académie d'Orléans



ON DÉMARRE

**Lotibot**

**Activité n°10**

Reproduis cette figure.

The diagram shows a path for Lotibot. It starts at the bottom left, moves 5 cm to the right, turns 90° clockwise, moves 5 cm up, turns 90° clockwise again, moves 5 cm to the right, turns 90° clockwise, moves 5 cm down, and finally turns 90° clockwise to end at the top right. A red arrow labeled "Sens de déplacement." points from the start to the end of the path.

**Lotibot**

**Activité n°3**

Reproduis cette figure.

The diagram shows a path for Lotibot. It starts at the bottom left, moves 15 cm up, turns 90° clockwise, moves 15 cm to the right, turns 90° clockwise again, moves 15 cm down, turns 90° clockwise, moves 15 cm to the right, and ends at the top right. A red arrow labeled "Sens de déplacement." points from the start to the end of the path.



VIDÉO DE  
PRÉSENTATION





PROJETS

