
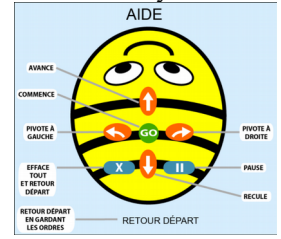
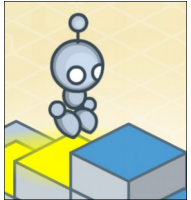
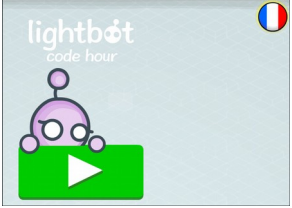


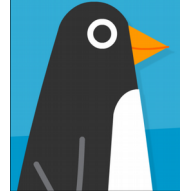



Applications pour coder en classe

Tous ces liens, et d'autres encore, à retrouver sur <http://www.netvibes.com/tuic32#Codage>

Applications	Liens	Niveaux	En ligne/hors ligne	Points positifs	Limites	Pour aller + loin
 <p style="text-align: center;">Beebot</p>	<p><u>BEEBOT</u></p>	<p>Dès le cycle 1</p> 	<p>En ligne ou au <u>téléchargement ici</u> permettant une utilisation hors ligne. (penser à dézipper le dossier)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Défis évolutifs. - Possibilité d'installer les jeux sur son ordinateur. - Création possible. - Interface adaptée aux plus petits (Babybot) 	<ul style="list-style-type: none"> - Déplacements limités au 4 directions. 	<ul style="list-style-type: none"> - Créer son propre niveau à partager ensuite directement sur le site. - Réaliser ce codage à partir du robot Beebot ou Bluebot. (applications disponibles sur Android et Ipad)
 <p style="text-align: center;">Lightbot</p>	<p><u>LIGHTBOT</u></p>	<p>Cycle 2/ Cycle 3</p> 	<p>En ligne ou en installant l'application disponible sur Android et Ipad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Traduit en français - Evolutif et complet (déplacements, boucles, conditions...) - Rien à installer , tout se passe en ligne 	<ul style="list-style-type: none"> - Aucune possibilité de créer de nouveaux défis. -Interface pas toujours très explicite lorsqu'on la découvre 	<ul style="list-style-type: none"> - Possibilité de conserver l'évolution de vos élèves (en ne supprimant pas les cookies de votre navigateur)
 <p style="text-align: center;">Run Marco</p>	<p><u>RUN MARCO</u></p>	<p>Cycle 2/ Cycle 3</p> 	<p>En ligne ou en installant l'application disponible sur Android et Ipad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Traduit en français - Apprentissage très progressif et complet (déplacements, boucles, conditions...) - Longs tutoriels durant lesquels les actions sont intégrées dans le "carnet d'actions" 	<ul style="list-style-type: none"> - Aucune possibilité de créer de nouveaux défis. - Version en ligne bridée après 2 "mondes". (une quarantaine de niveaux tout de même) 	<ul style="list-style-type: none"> - Possibilité d'enregistrer l'évolution de chaque élève, en créant une classe, afin qu'ils aient un identifiant et un mot de passe.
 <p style="text-align: center;">Tuxbot</p>	<p><u>TUXBOT</u></p>	<p>Cycle 2/Cycle 3</p> 	<p>Hors ligne. A installer sur son ordinateur (<u>téléchargement ici</u>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Permet de coder et tester des déplacements de base (avancer, reculer, rotation à droite, à gauche) - Défis évolutifs et modifiables (même par les élèves) -Paramétrages disponibles pour personnaliser et adapter le logiciel selon les niveaux. (intégration des répétitions, différentes vues...) 	<ul style="list-style-type: none"> - Déplacements limités au 4 directions. 	<ul style="list-style-type: none"> - Possibilité de créer ou faire créer de nouveaux parcours et de les intégrer ensuite au logiciel.