

Applications de robots LEGO

Tablettes et crayons tactiles

iPad Pro (4e génération)

Samsung Tab S7



WeDo 2.0



Programmer un robot LEGO® WeDo 2.0®

Compatible avec



30 minutes

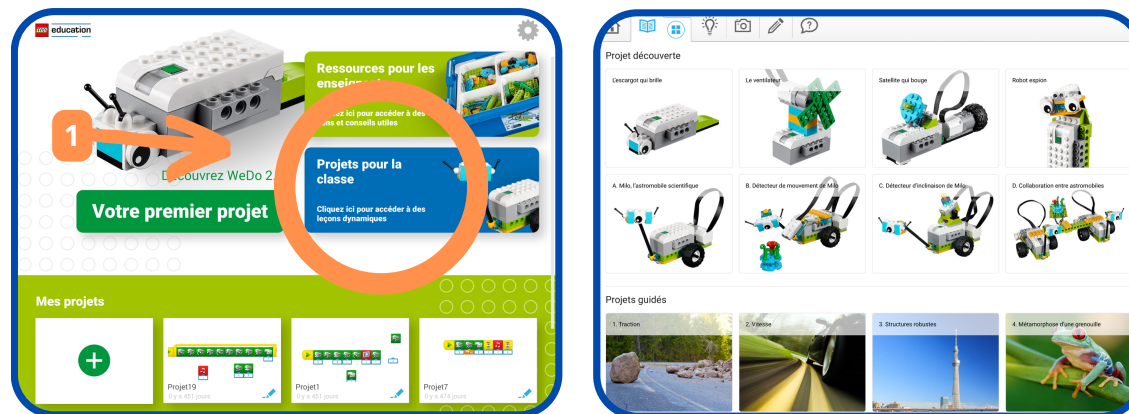
7 ans et +

WeDo 2.0

WeDo 2.0

1 Pour assembler un robot, toucher « **Projets pour la classe** »

1.1 Pour voir la description du projet,
toucher le modèle désiré



Pour voir des modèles plus avancés,
touchez le pictogramme d'ampoule.

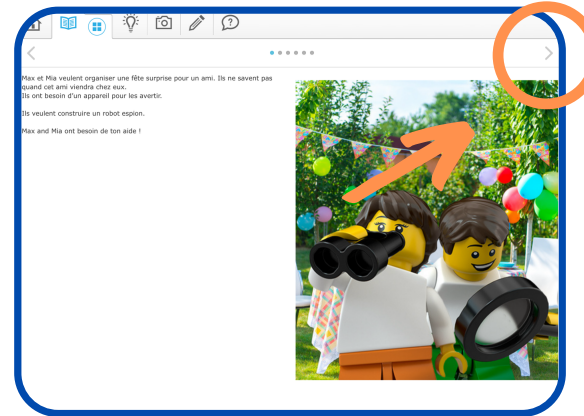
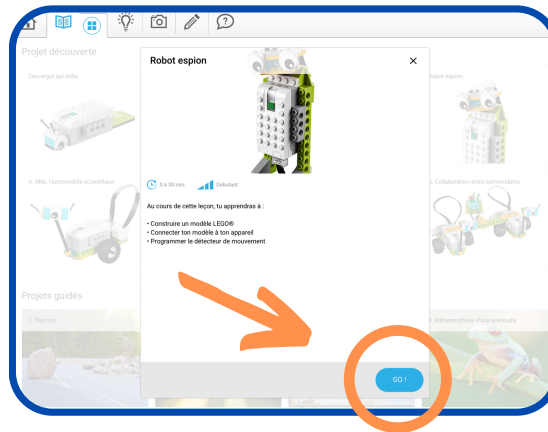


WeDo 2.0

WeDo 2.0

1.2

Toucher « **GO!** », puis toucher les flèches pour suivre les étapes du projet



Le niveau et la durée estimée du projet sont indiqués.

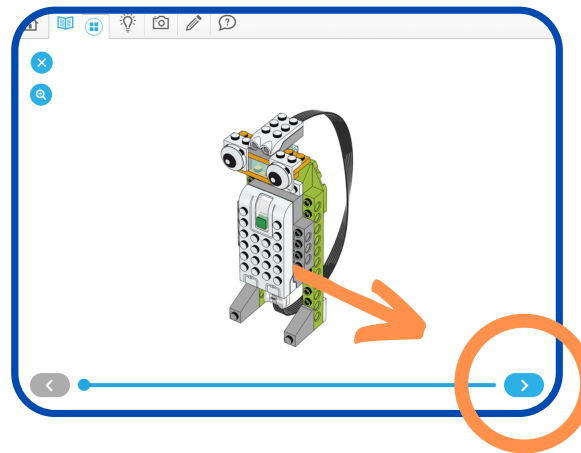
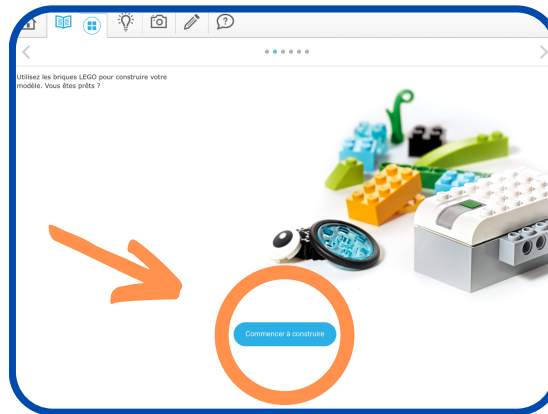


WeDo 2.0

WeDo 2.0

1.3

Toucher « **Commencer à construire** », puis toucher les flèches pour suivre les étapes de montage



Pour revenir au projet, toucher « X ».

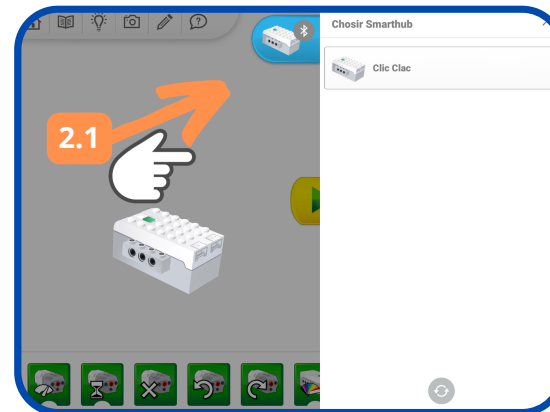
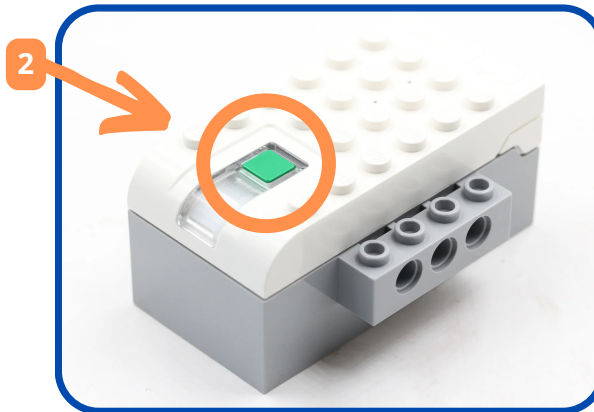


WeDo 2.0

WeDo 2.0

2 Pour connecter un smarthub, toucher le bouton vert au centre du smarthub

2.1 Sur la tablette, toucher le pictogramme de smarthub, puis toucher le nom du smarthub



WeDo 2.0

WeDo 2.0

3 Pour programmer, toucher « + »



Pour renommer un projet,
toucher le pictogramme de crayon.



WeDo 2.0

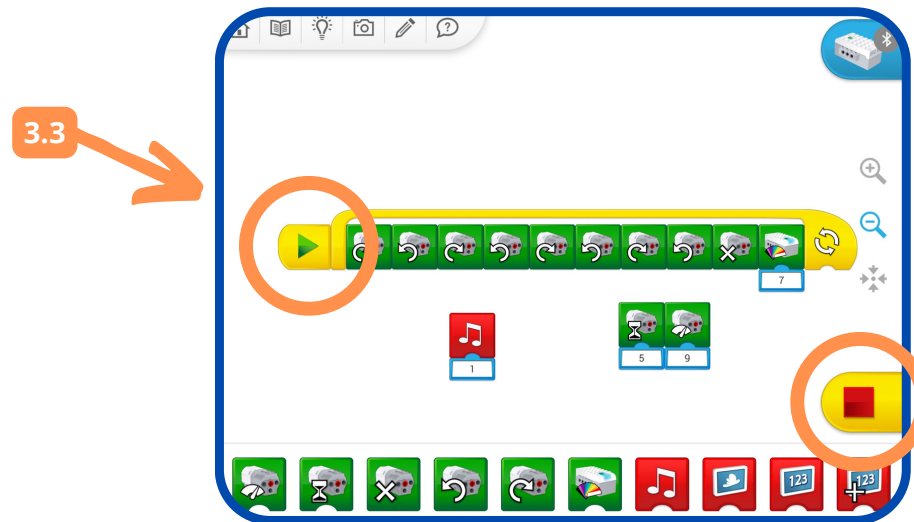
WeDo 2.0

3.2

Pour coder des instructions, glisser et assembler les blocs de programmation

3.3

Pour envoyer le programme au smarthub, toucher la flèche, puis toucher le carré rouge pour l'arrêter



WeDo 2.0

WeDo 2.0

4

Pour éteindre un smarthub, maintenir le bouton vert enfoncé jusqu'à ce qu'il clignote 3 fois, puis s'éteigne



WeDo 2.0



Spike



Programmer un robot LEGO® SPIKE®

Compatible avec



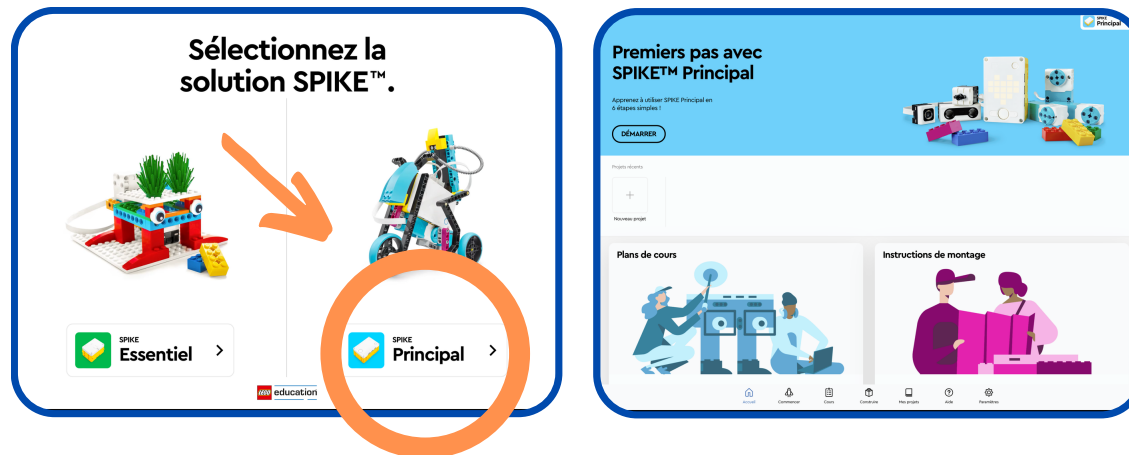
45 minutes

10 ans et +

Spike

Spike

1 Toucher « **SPIKE Principal** »



Pour découvrir les fonctions de l'appareil,
touchez « Démarrer » dans le bandeau bleu.

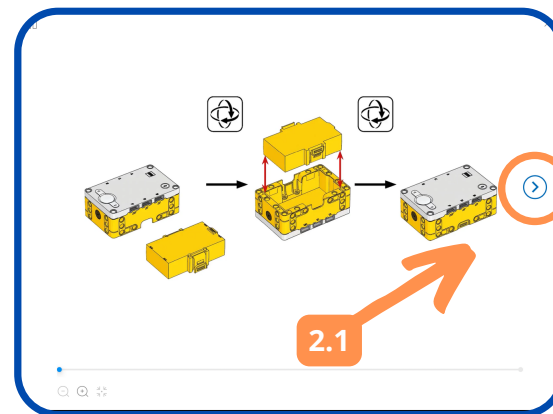


Spike

Spike

2 Pour assembler un robot, toucher « **Construire** », puis toucher le modèle désiré

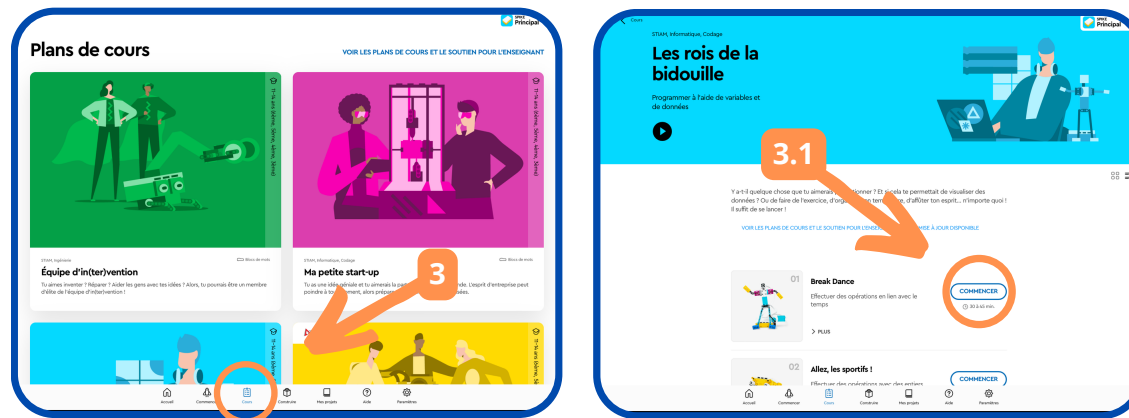
2.1 Toucher les flèches pour suivre les étapes de montage



Spike

3 Pour relever un défi, toucher « **Cours** », puis toucher la catégorie désirée

3.1 Toucher « **Commencer** » vis-à-vis du projet désiré



La durée estimée du projet est indiquée.

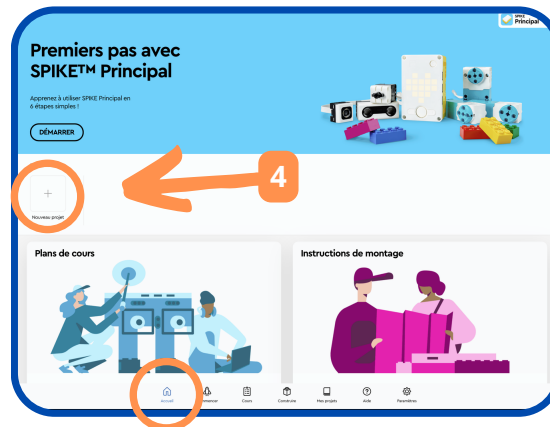


Spike

Spike

4 Pour programmer, toucher « **Accueil** », puis toucher « **+ Nouveau projet** »

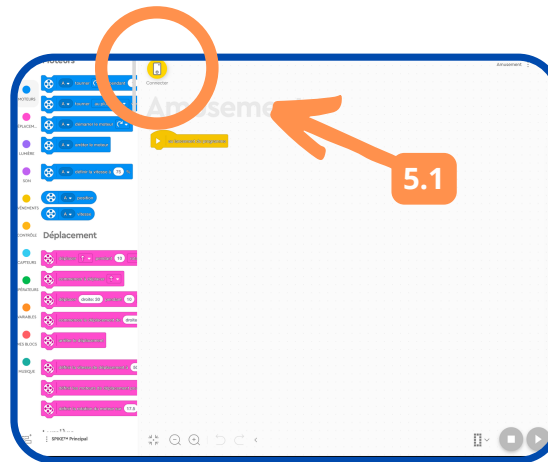
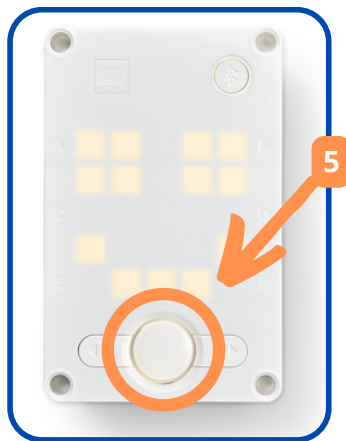
4.1 Nommer le projet, puis toucher le type de bloc désiré, puis toucher « **CRÉER** »



Spike

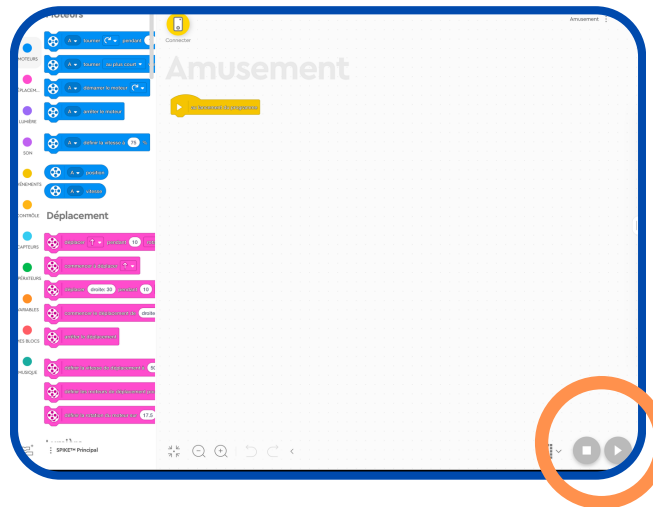
5 Pour connecter un Hub, toucher le bouton sur le Hub

5.1 Sur la tablette, toucher « **Connecter** »



Spike

- 6** Pour coder des instructions, glisser et assembler les blocs de programmation
- 6.1** Pour envoyer le programme au Hub, toucher la flèche, puis toucher le carré pour l'arrêter



Spike

Spike

- 7** Pour éteindre un Hub, maintenir le bouton enfoncé jusqu'à ce qu'il clignote 4 fois, puis s'éteigne



EV3 Classroom



Programmer un robot LEGO® MINDSTORMS®

Compatible avec



90 minutes

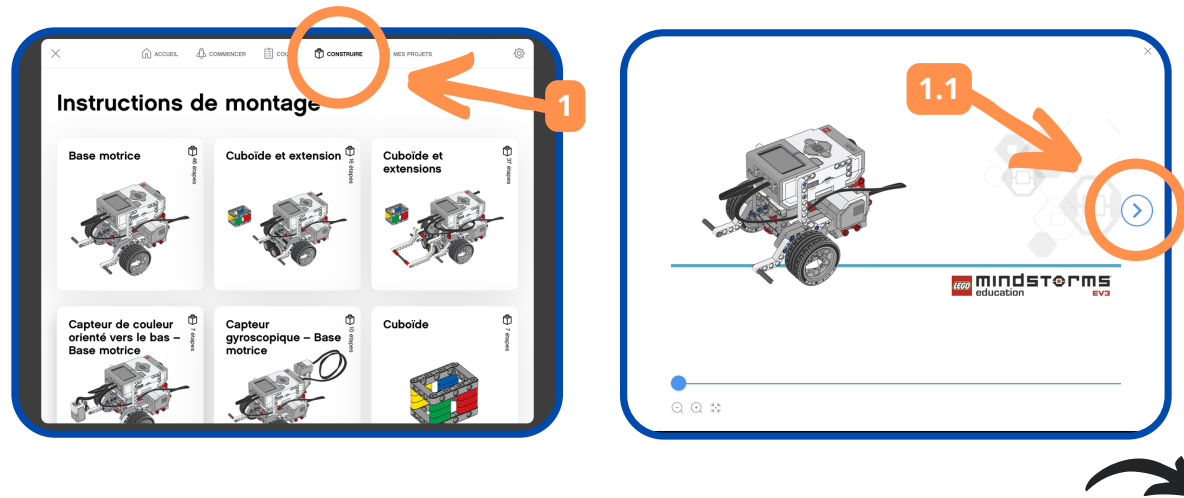
10 ans et +

EV3 Classroom

EV3 Classroom

1 Pour assembler un robot, toucher « **CONSTRUIRE** »

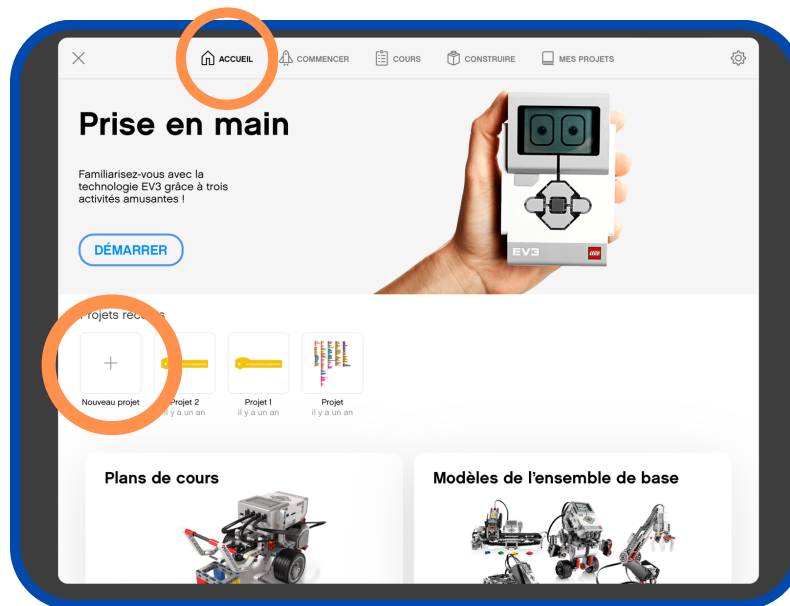
1.1 Toucher le modèle désiré, puis toucher les flèches pour suivre les étapes de montage



EV3 Classroom

2

Pour programmer, toucher « **Accueil** »,
puis « **+ Nouveau projet** »

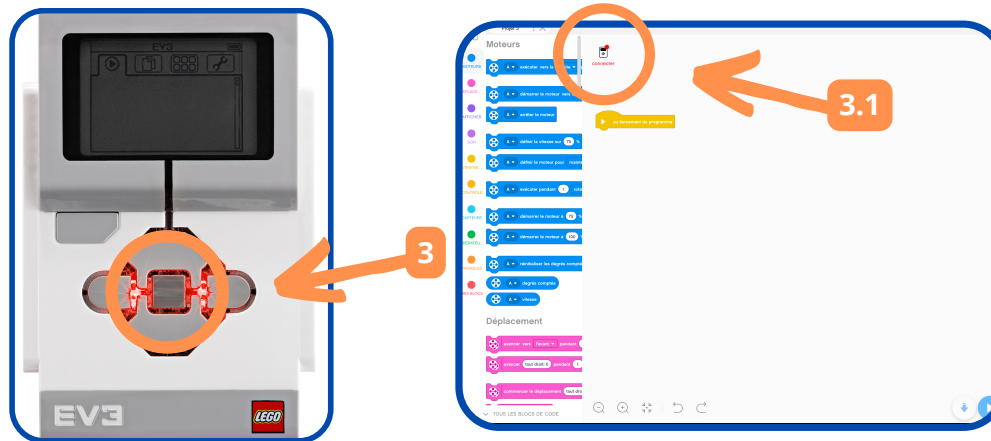


EV3 Classroom

EV3 Classroom

3 Pour connecter une brique EV3, toucher le bouton au centre de la brique

3.1 Sur la tablette, toucher « **Connecter** » et suivre les étapes



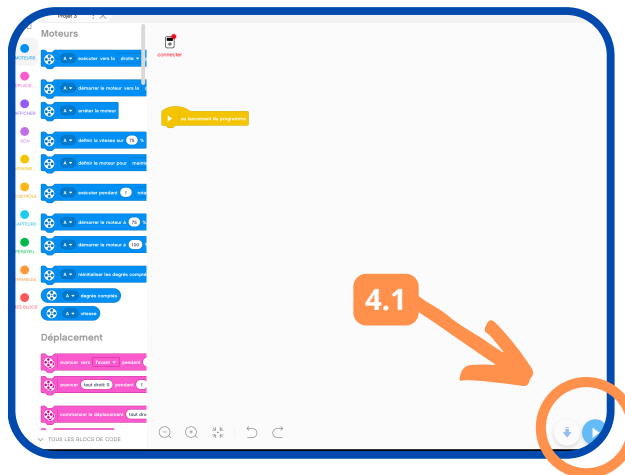
! Décochez et recochez les connexions Bluetooth et iPad. Sur Android, décochez la connexion iPad.



EV3 Classroom

4 Pour coder des instructions, glisser et assembler les blocs de programmation

4.1 Pour démarrer le programme, toucher la flèche, puis toucher le carré rouge pour l'arrêter



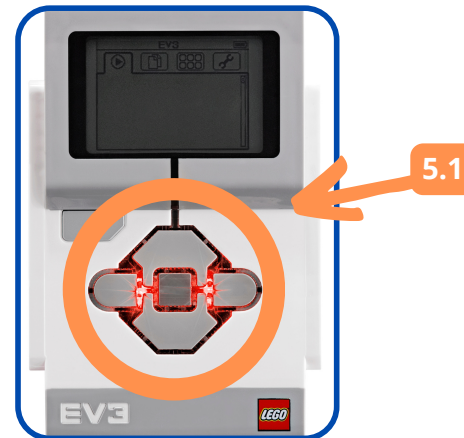
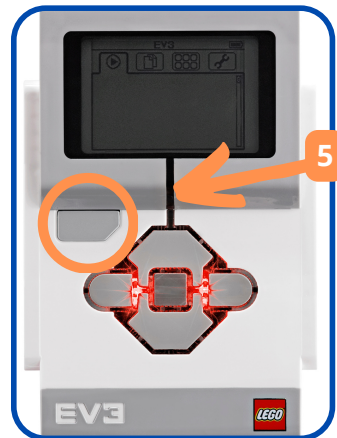
EV3 Classroom

EV3 Classroom

- 5** Pour éteindre une brique EV3, toucher le bouton en haut à gauche pour faire apparaître le symbole d'alimentation



- 5.1** Utiliser les touches de navigation sur la brique pour sélectionner le crochet, puis toucher le bouton du centre



Bon succès dans votre projet!





HémiSphère

Le TechnoLab de Lévis



Service des bibliothèques et des lettres

