

## Robot Cubetto

Référence : **CUB001**



**Un adorable robot de bois à manipuler pour apprendre la programmation. Inspiré par la pédagogie Montessori et le langage LOGO.**

Il contient : 1 Cubetto, 1 panneau, 16 blocs, 1 mappemonde (1 mètre sur 1 mètre), 1 livre d'histoires

Cubetto est composé de trois éléments : un petit cube mignon avec des roues, un plateau de jeu et surtout, une planche sur laquelle se fixent des symboles. Ces symboles correspondent à des actions simples : avancer, reculer, tourner à droite, tourner à gauche ou exécuter une fonction. Il suffit alors de définir un objectif à l'enfant, par exemple faire aller le robot de la maison à la forêt, et c'est lui qui va créer le programme qui permettra le déplacement. Une fois le bouton de démarrage appuyé, le programme est lancé et le robot va suivre les instructions pour se diriger sur le plateau de jeu. Un livre d'histoire, en anglais, donne quelques scénarios à exploiter.

Pour creuser un peu l'apprentissage, le robot peut aussi déclencher des fonctions qui lui permettent de suivre une routine définie dans un cadre séparé. L'idée, c'est d'apprendre aux enfants à partir de 3 ans des concepts aussi complexes que les algorithmes, la recherche et l'élimination de bugs et les fonctions et autres boucles qui sont à la base de tous les programmes. En d'autres termes, Cubetto cherche à inculquer aux plus jeunes une manière de penser qui permet de résoudre des problèmes grâce à l'informatique et qui leur servira au moment où ils apprendront leur premier véritable langage. Le tout, sans jamais avoir besoin d'un écran.

### Spécifications techniques

**Taille :** 27 (largeur) x 26 (hauteur) x 15 (profondeur) cm

**Poids (approx.) :** 1,5 kg

**Matériaux :** contreplaqué tilleul (vernissé), plastique ABS (fini mat)

**Piles :** AA x 6

**Autonomie :** 4 à 6 heures (en continu)

**Bluetooth :** BT4.0, portée jusqu'à 10 m