GO TRONIC
ROBOTIQUE ET COMPOSANTS ÉLECTRONIQUES



Le robot Winky : un outil de programmation éducatif et innovant pour les écoles primaires

Créé en France en 2017, en collaboration avec l'École Polytechnique, Winky est un robot éducatif pensé pour initier les élèves des cycles 2 et 3 à l'apprentissage de la robotique, de la programmation et des sciences à travers des exercices ludiques. Il s'inscrit parfaitement dans les objectifs du programme scolaire de l'Éducation nationale en offrant un support innovant et interactif pour une éducation moderne.

Points forts du produit :

Conforme aux objectifs de l'Éducation nationale : Winky accompagne les élèves dans l'acquisition des compétences des cycles 2 et 3, conformément aux attentes du programme scolaire.
Conçu en France en collaboration avec l'Ecole Polytechnique, Winky répond aux plus hauts standards de qualité (FCC), ainsi qu'aux normes européennes (CE).
Applications éducatives spécifiques : stimule la curiosité scientifique et introduit les bases de la robotique et de la programmation avec plusieurs jeux et une aide pas à pas.
Facile d'utilisation : Pensé pour les enseignants et les enfants avec un accompagnement complet (applications interactives “Winky Code” et “Winky Play” via une tablette ou un smartphone, interface Scratch Vittascience, guides de programmation).

A l'attention de :

École primaires
Institutions éducatives et associations de jeunesse
Professeurs et éducateurs spécialisés

Contenu du kit :

- 1 robot Winky
- 1 câble de recharge micro-USB
- 1 guide de démarrage rapide

Applications “Winky Code” et “Winky Play” sur Google Play et Apple Store via une tablette ou un smartphone (non fourni(es), Android version 9 minimum ou iOS version 12 minimum)
Interface de programmation scratch Vittascience
Support technique et éducatif

Caractéristiques techniques :

Dimensions : 15 cm de hauteur x 12 cm de diamètre
Poids : 1 kg
Matériau : plastique ABS durable, sans BPA, résistant aux chocs
Couleur : blanc avec des bouton parties colorées (violet, bleu, jaune et rouge)
Alimentation : batterie rechargeable via micro-USB
Autonomie : jusqu'à 8 heures d'utilisation continues
Temps de recharge : 1h30 pour une recharge complète
Compatibilité : à partir de Android 8 et iOS 12 et 3 Go de RAM (via l'application dédiée "Winky Code")
Connectivité : Bluetooth 4.2 pour synchronisation avec tablette ou smartphone
Écran LED interactif : affichage expressif des émotions et des animations
Capteurs :
- Capteur de mouvement (accéléromètre)
- Capteur de proximité infrarouge
- Capteur tactile sur la tête
- Capteur de lumière pour détection des interactions





Description produit Robot Winky :

Le robot Winky est un outil pédagogique innovant conçu pour les écoles primaires. Il s'inscrit parfaitement dans les objectifs du programme scolaire de l'Éducation nationale, offrant un support ludique et interactif avec une aide pas à pas pour apprendre les bases de la robotique et de la programmation, développer la logique et stimuler la créativité des élèves. Adapté aux enfants dès 6 ans, Winky permet d'introduire des notions clés telles que la résolution de problèmes, l'éveil scientifique et la compréhension des mécanismes technologiques.
Il permet ainsi aux enseignants de diversifier les activités pédagogiques grâce à ses applications éducatives, qui répondent aux attentes du programme scolaire, telles que l'initiation aux outils numériques, aux démarches scientifiques ou au raisonnement mathématiques.

Pour plus d'informations sur la fiche article

Jouer sans écran :

Il est possible de jouer à Winky sans écran après avoir intégré les jeux programmés dans le robot avec l'application "Winky Code", en présence d'un adulte. Il est par exemple possible de créer un réveil-matin, un détecteur de mouvements, un chronomètre, jouer au jeu de la patate chaude ou encore à la course à l'œuf. Ces jeux sont ensuite disponibles automatiquement à chaque démarrage.

Jouer avec écran :

Deux applications sont disponibles gratuitement pour apprendre la programmation et jouer avec Winky : "Winky Code" et "Winky Play". Ces deux applications sont téléchargeables sur Google Play et Apple Store via une tablette ou un smartphone (non fourni(e-s), Android version 9 minimum ou iOS version 12 minimum).
Il est également possible d'utiliser l'interface de programmation Scratch Vittascience via navigateurs Chrome ou Edge sur un ordinateur pour voir une simulation 3D du robot ou de connecter un robot Winky en Bluetooth pour pouvoir constater le résultat de programmation sur le robot directement. Cette interface permet ainsi aux enfants notamment d'apprendre à programmer en mode "blocs" et de s'entraîner à la programmation sur un Winky virtuel.
A l'exception des jeux programmés et téléchargés sur le robot via l'application "Winky Code", un écran est nécessaire pour jouer avec Winky à l'aide des applications dédiées.



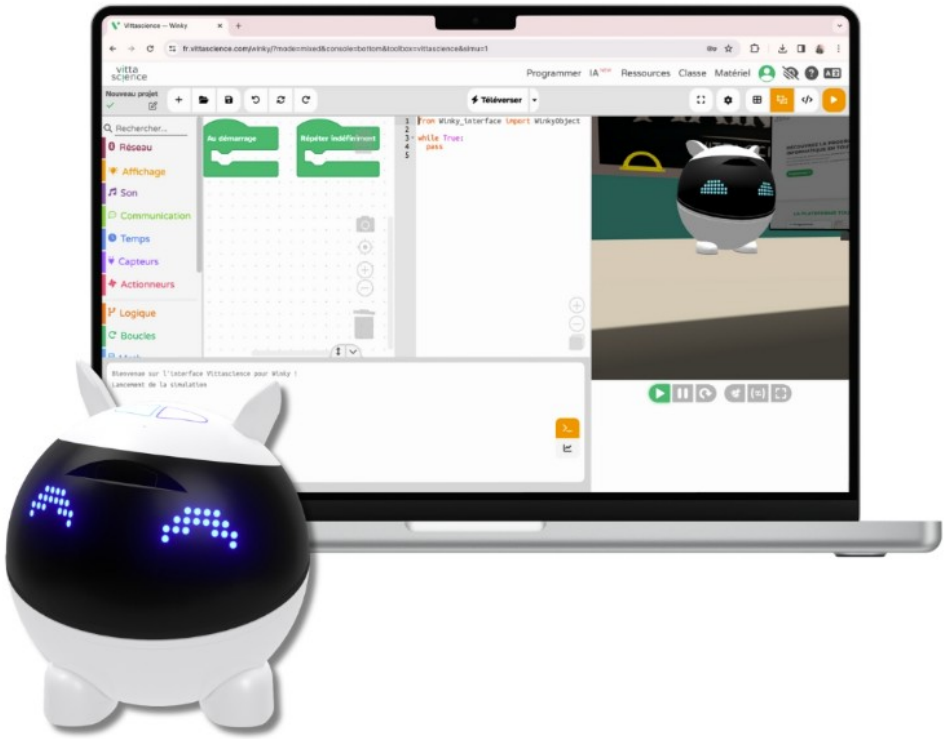
Application “Winky Code” :

Winky et son application « Winky Code » permettent aux enfants de développer leurs compétences pas à pas en programmation et en robotique. Ils apprennent à coder en relevant de nombreux défis et peuvent ensuite jouer sans tablette.
Les capteurs et effecteurs de Winky lui permettent d'interagir avec les enfants et l’environnement qui les entoure.
Les nombreux défis inclus proposent aux enfants des applications concrètes et des jeux variés.
L'originalité et la diversité des activités les poussent à vouloir sans cesse progresser avec Winky. Chaque défi contient 3 niveaux divisés en 10 à 15 étapes.

Télécharger Winky Code pour iOS et pourAndroid

Application “Winky Play” :

L'application "Winky Play" permet aux enfants de découvrir le robot Winky, ses différents capteurs et effecteurs par le biais de jeux amusants et attractifs. Le joueur contrôle l'avatar présent dans l'application avec son robot Winky pour une expérience de jeu innovante.



Télécharger Winky Play pour iOS et pour Android

Plateforme de programmation scratch :

Conçue en collaboration avec Vittascience, la plateforme de programmation scratch Winky dédiée aux enseignants et aux élèves, permet un accès à Winky en format virtuel.
Des interfaces sont proposées pour permettre de programmer simplement tous les capteurs et effecteurs de Winky, de voir le résultat immédiatement sur un simulateur en 3D, avant d'exécuter le programme sur le robot lui-même.
Les élèves peuvent ainsi s'exercer en premier lieu sur le simulateur avant de tester la programmation sur le robot, facilitant la supervision des exercices par les professeurs et permettant également de limiter le nombre de robots nécessaires par classe.



Cliquez ici pour programmer avec Vittascience

Avantages pour l'enseignement :

Conforme au programme de l'Éducation nationale : s'intègre parfaitement dans les matières liées aux sciences, technologies, ingénierie, et mathématiques (STEM).
Accessibilité : Conçu pour être utilisé dès 6 ans jusqu'au cycle 3, avec des contenus éducatifs adaptés à chaque tranche d'âge.
Modularité : Offre une progression pédagogique personnalisée et continue tout au long des cycles scolaires.
Durable et robuste : Construit avec des matériaux résistants pour un usage quotidien en classe.
Sécurité : Matériaux sans danger, conçus en conformité avec les normes de sécurité CE pour l'usage par les enfants.

Fonctionnalités pédagogiques :

Programmation :

Les enfants peuvent apprendre les bases de la robotique et de la programmation grâce à une interface simple, adaptée aux niveaux d'âge des cycles 2 et 3.
Ils créent des algorithmes de base pour faire bouger Winky, le faire réagir aux événements ou déclencher des animations via des exercices simples et ludiques.

Éveil et apprentissage :

Winky propose des jeux et activités qui favorisent le développement du langage, la créativité et l'éveil scientifique, en lien direct avec les objectifs des cycles primaires.
Le robot guide les élèves dans des activités de logique, de résolution de problèmes et d'introduction à la technologie.

Applications Winky :

Application de programmation Winky Code : Interface intuitive pour programmer des actions.
Jeux éducatifs : Activités interactives pour apprendre les mathématiques, la lecture, et les sciences.
Application additionnelle : . L’application "Winky Play", incluse gratuitement en complément ludo-éducatif, permet aux enfants de découvrir le robot Winky, ses différents capteurs et effecteurs par le biais de jeux amusants et attractifs.

Personnalisable :

Les enseignants peuvent adapter les activités proposées par Winky en fonction des besoins de leurs élèves, avec des scénarios sur mesure pour répondre à des objectifs éducatifs spécifiques.

Ressources :

Vous pouvez trouver en ligne un guide de démarrage et un livret pédagogique (également disponible via ce QRcode)

En cas de questions, d'informations ou de conseils :

Vous pouvez contacter notre service technique.

Vous pouvez également contacter directement le fabricant :
- Plus d'informations : www.heywinky.com/fr
- Contact commercial fabricant : amanda.ferreira@mainbot.me ou +33 (0)6 25 25 93 18
- Service après-vente du fabricant : https://winkyrobot.zendesk.com/hc/fr