

Beebot

et initiation à la programmation

DÉCOUVRIR LA PROGRAMMATION INFORMATIQUE À TRAVERS
L'UTILISATION D'UNE ABEILLE À PROGRAMMER

Les enseignants des écoles de HV2 et HV 3 ont pu découvrir les robots et la programmation lors d'interventions des ERUN (Enseignants Référents pour les Usages du Numérique) dans leur classe, à la suite d'un stage, des formations REP/REP + ou à leur demande.

Ce que disent les programmes:

- en maternelle:

EXPLORER LE MONDE : utiliser des objets numériques

- en cycle 2:

QUESTIONNER LE MONDE : mobiliser des objets numériques

ESPACE ET GEOMETRIE: (se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères (coder et décoder pour prévoir, représenter et réaliser des déplacements -> programmer les déplacements d'un robot)

- en cycle 3:

SCIENCES ET TECHNOLOGIES : repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information (objets programmables)

ESPACE ET GEOMETRIE : (se) repérer et (se) déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations (programmer les déplacements d'un robot)

Ecole maternelle Jules Ferry

Classes

d'Isabelle SERPAUD

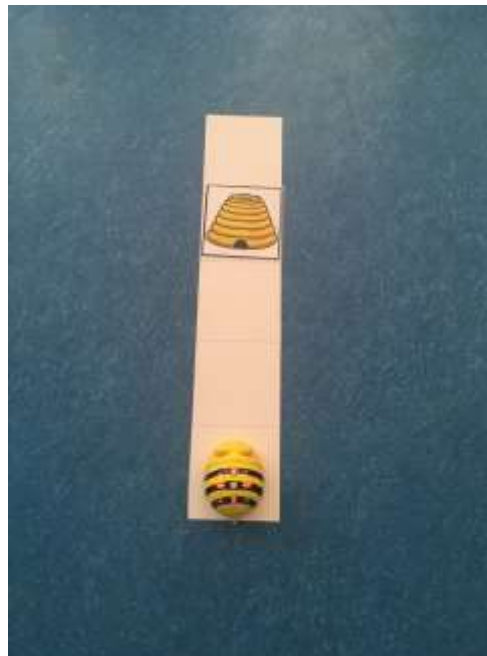
et d'Alice WOLF

PS-MS

MS-GS



Découverte de Beebot



Déplacements de Beebot en avançant

Ecole maternelle Jules Ferry

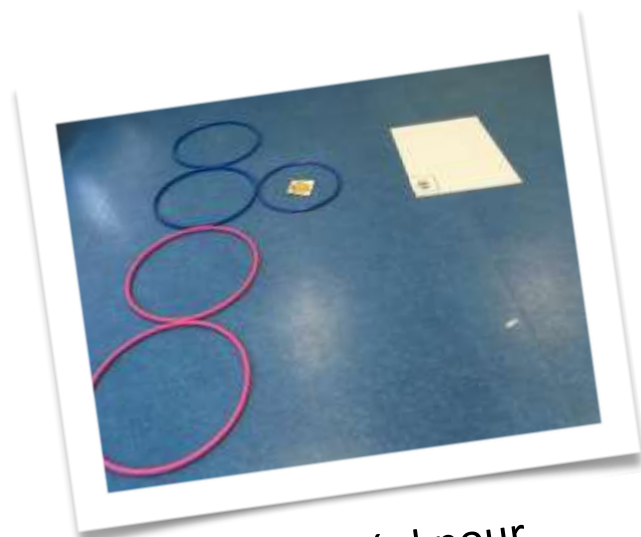
Classes

d'Isabelle SERPAUD

et d'Alice WOLF

PS-MS

MS-GS



Passage par le réel pour
comprendre comment tourne
Beebot



Beebot avance
et tourne. (cliquez [ici](#))

Ecole maternelle Jules Ferry

Classes

d'Isabelle SERPAUD

et d'Alice WOLF

PS-MS

M

WOLFBOT ET LES TROIS PETITS COCHONS



Cliquez [ici](#) pour voir la vidéo

Ecole élémentaire Jules Ferry

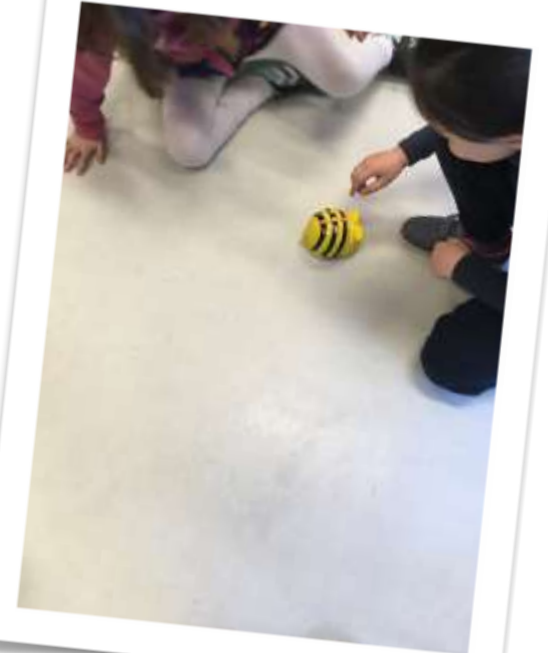
Classes de Blandine LELEU
et de Myriam DUPUY

CP

CE1



Découverte de la
BeeBot



Cliquez [ici](#) pour
voir la vidéo

Ecole élémentaire Jules Ferry

Classes de Blandine LELEU
et de Myriam DUPUY

CP

CE1

BeeBot apprend à lire



Cliquer sur l'image pour voir la vidéo

BeeBot apprend l'alphabet

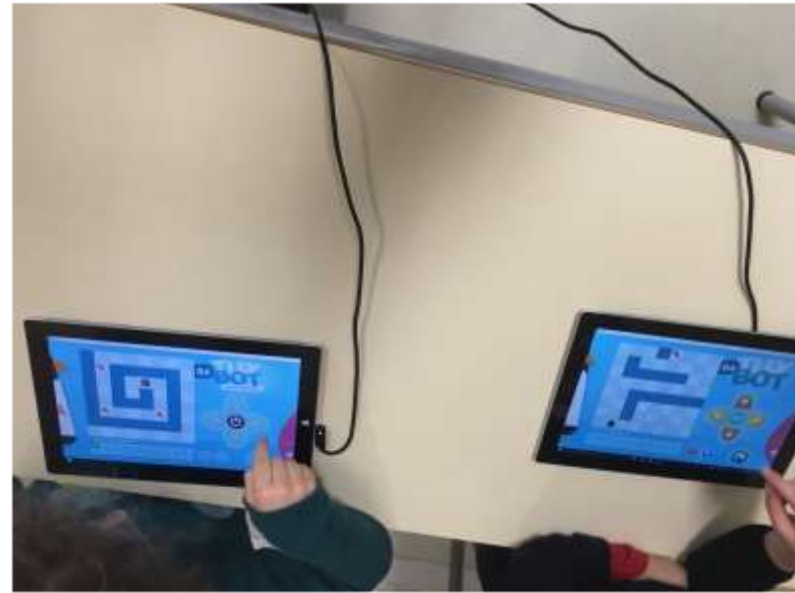


Ecole élémentaire Jules Ferry

Classes de Blandine LELEU
et de Myriam DUPUY

CP

CE1



Prolongements avec Tuxbot

