

The background features a dark blue gradient on the right side, transitioning into a white area on the left. Overlapping these areas are several semi-transparent, overlapping geometric shapes in various shades of blue, including triangles and trapezoids, creating a dynamic, layered effect.

Robotique et programmation cycle 1

Du corps au robot

Vidéo:

<https://www.youtube.com/watch?v=mPenyAP9LMQ&t>

ou sur le padlet:

<https://fr.padlet.com/franckmichel3/39t90smn61cvckab>

La découverte du robot



Blue-Bot



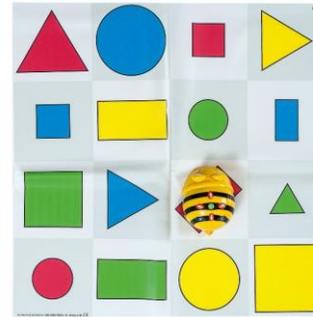
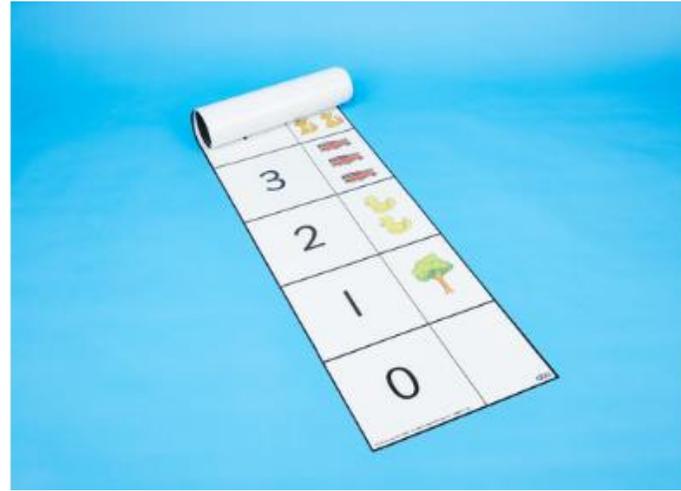
Bee-Bot

Vidéo de présentation

Les tapis

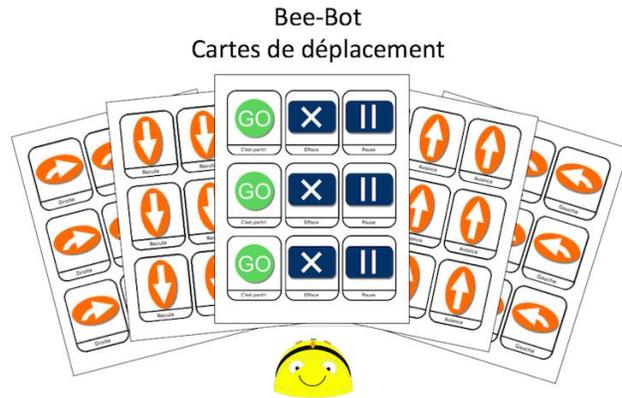


Tapis Bee-bot et Blue-bot Jeu de dé
©2014 Hachette - Tous droits réservés de Cécile Garcia
Tous droits réservés de Cécile Garcia
http://www.hachette.com/jeux/jeux-ecole/



une case: 15cm*15cm

Les flashcards



<https://youtu.be/BVWMmQQnasM?t=125>

<https://recitpresco.qc.ca/sites/recitpresco.qc.ca/files/documents/beebotcartes.pdf>

https://recitpresco.qc.ca/sites/recitpresco.qc.ca/files/Cartes%20de%20se_quences%20Beebot.pdf

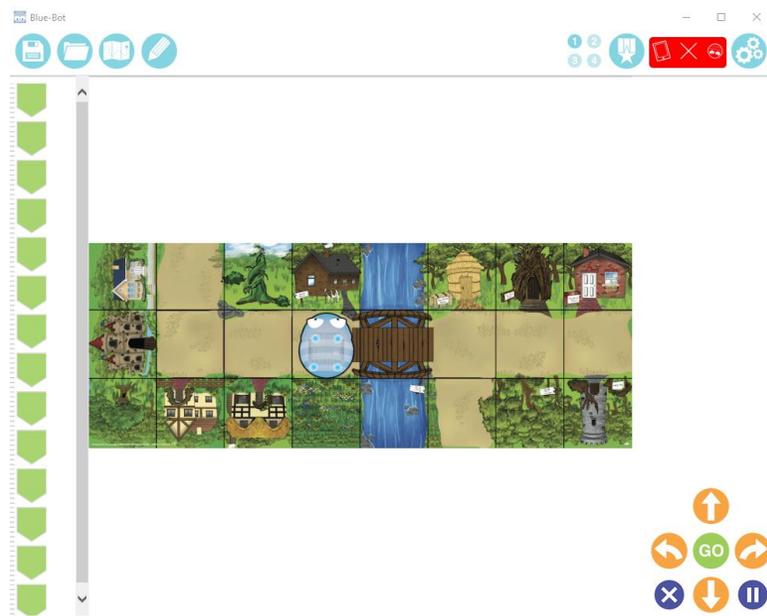
Barre de programmation



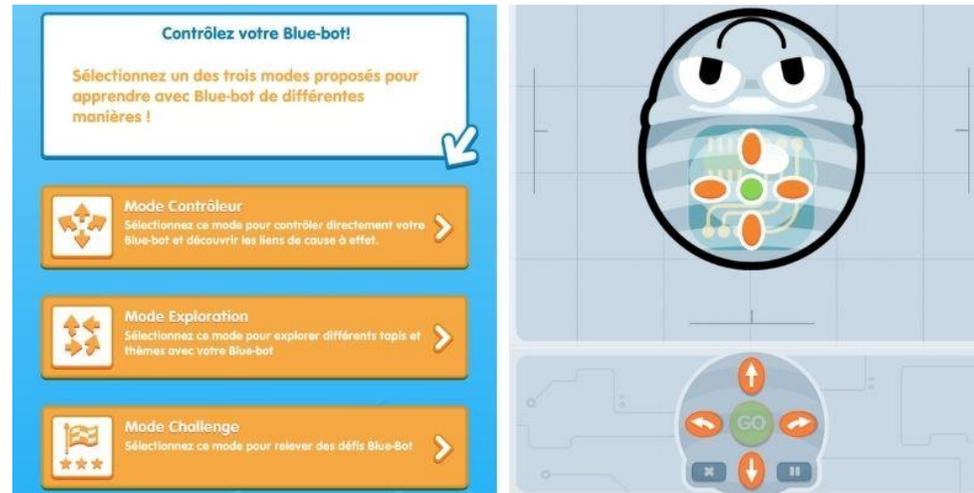
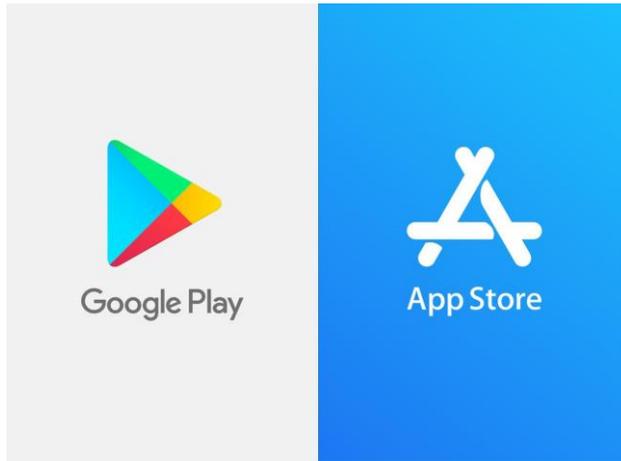
2 Vidéos de présentation

Le TBI

<https://ticejoel.etab.ac-lille.fr/2017/03/23/lapplication-bluebot-sur-pc/>



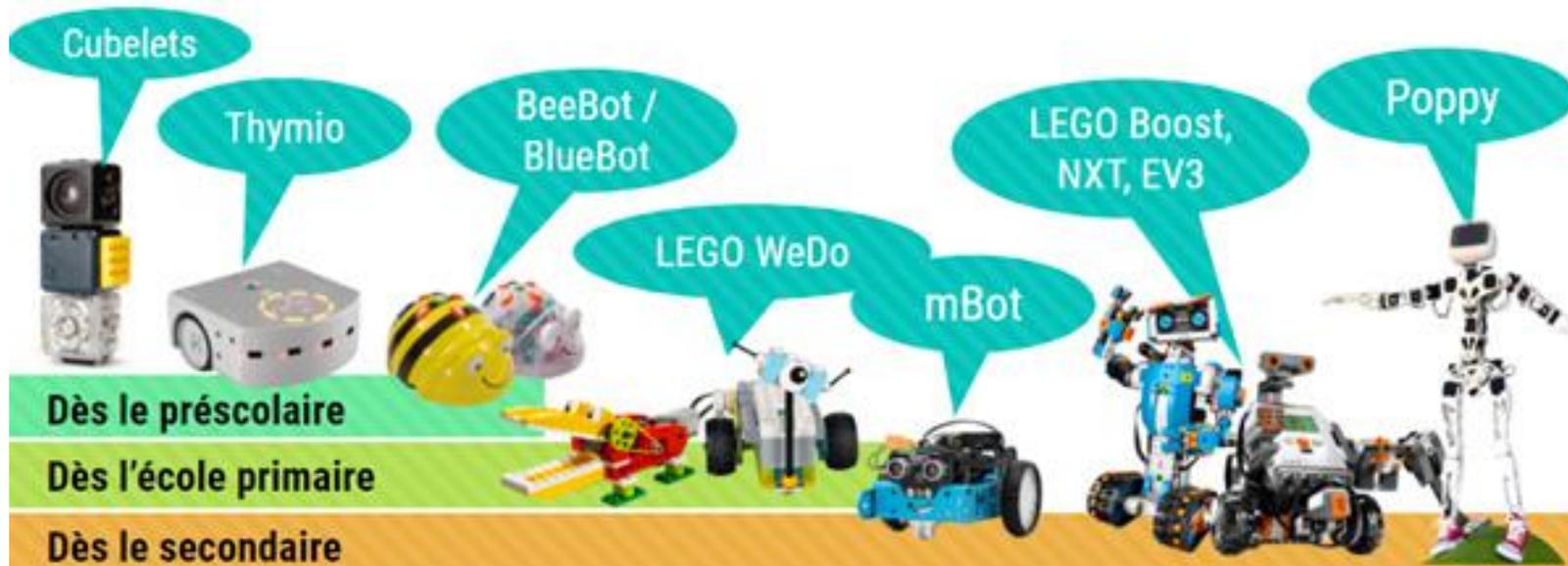
La tablette



Application Blue-Bot

5 Vidéos de présentation

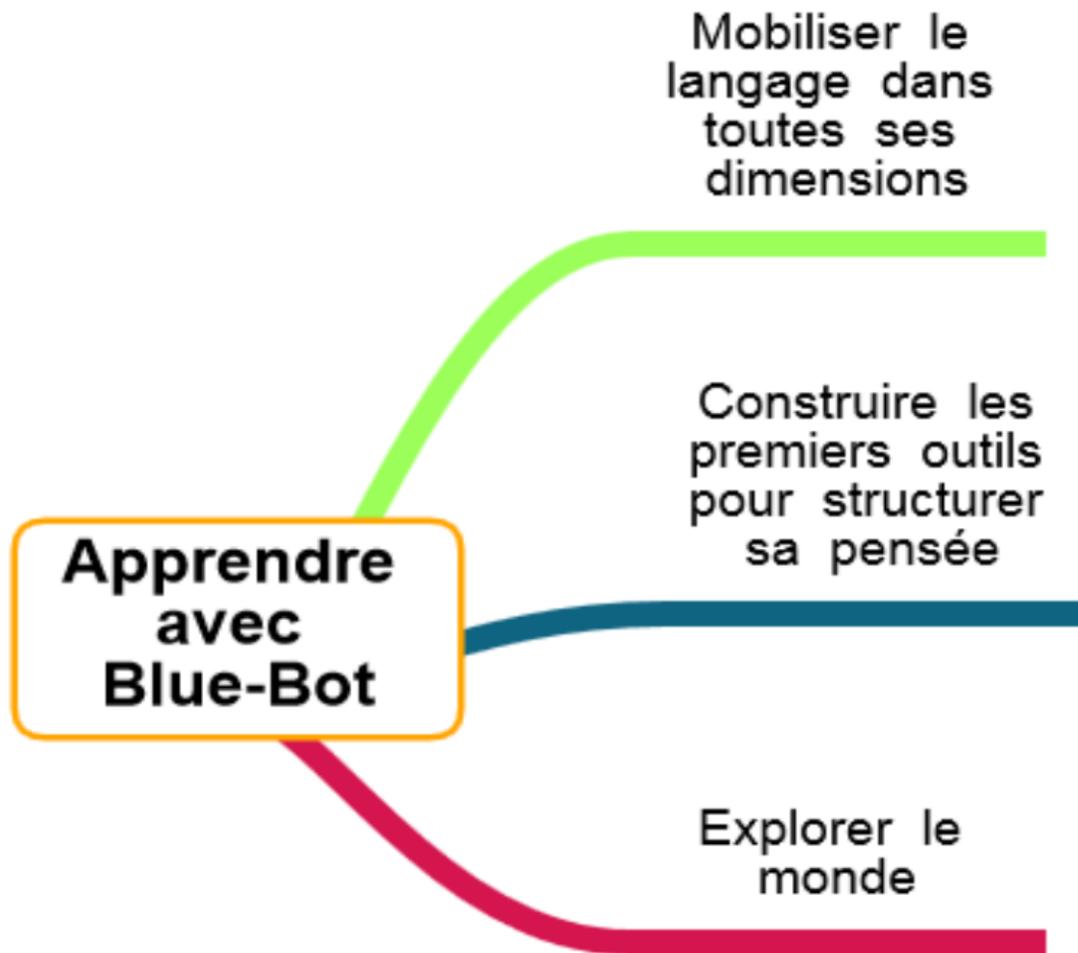
A chaque âge son robot



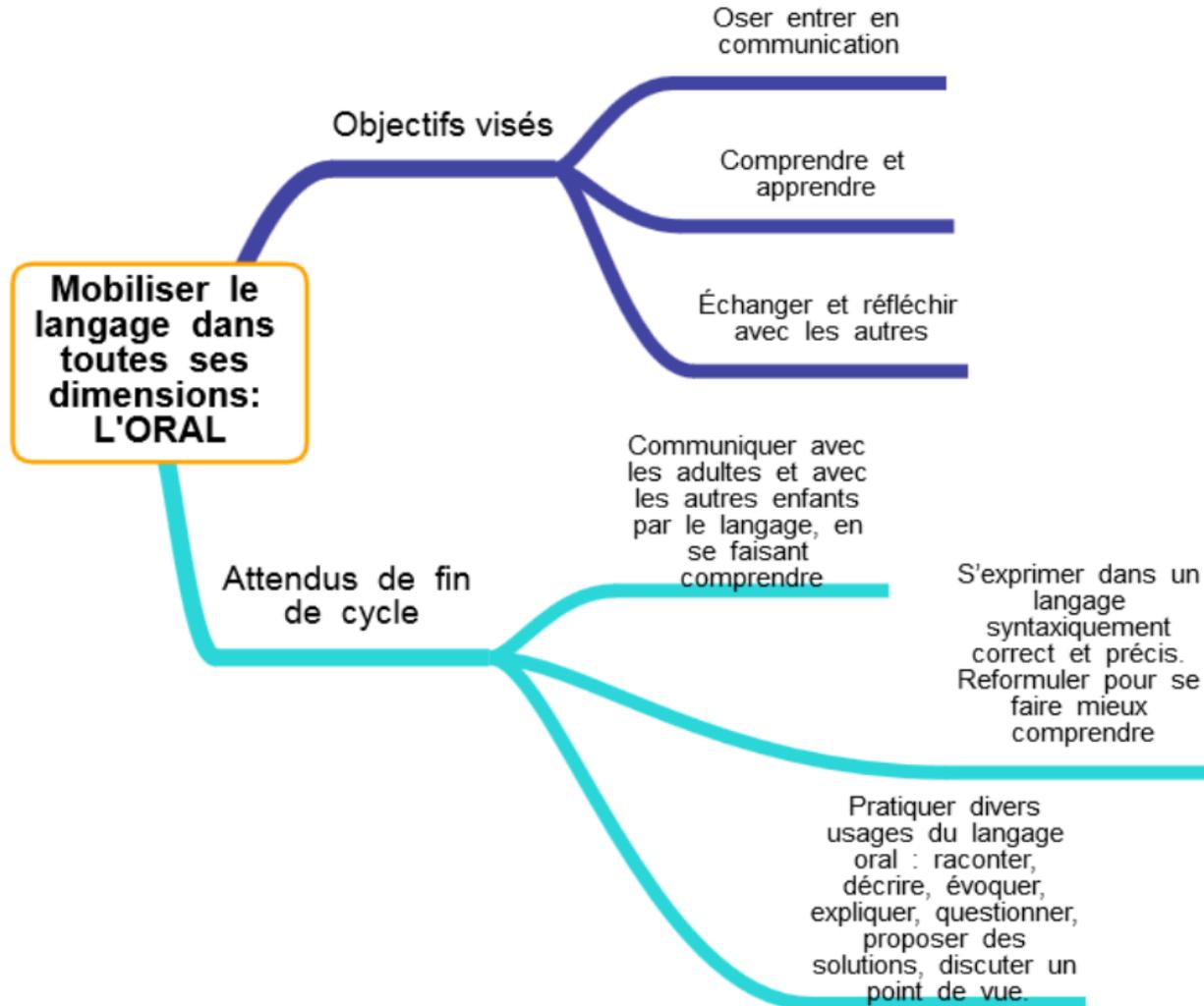
The background features a series of overlapping, semi-transparent blue geometric shapes, primarily triangles and quadrilaterals, that create a dynamic, layered effect. The colors range from a light sky blue to a deep, dark navy blue. The shapes are positioned on the right side of the frame, extending towards the center.

Pourquoi utiliser
un robot?

Trois domaines d'apprentissage



Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions



Construire les premiers outils pour structurer sa pensée



**Apprendre
avec
Blue-Bot**

**Construire les
premiers outils
pour structurer
sa pensée**

Découvrir les
nombres et leurs
utilisations

Stabiliser la
connaissance des
petits nombres

Acquérir la suite
orale des
mots-nombres

Dénombrer

Dire combien il faut
ajouter ou enlever
pour obtenir des
quantités

Explorer le monde



COMPETENCES TRANSVERSALES

- Collaborer
- Développer une posture réflexive
- Résoudre des problèmes
- Respecter les règles d'un jeu
- Gagner en autonomie
- Développer ses capacités d'abstractions

Le statut de l'erreur

- Une erreur débarrassée du sentiment de sanction
- Une rétroaction directe du robot sans intervention d'un adulte évaluateur
- La possibilité technique de faire indéfiniment des essais («On efface et on recommence»)
- Un contexte ludique qui favorise la persévérance
- Un contexte favorable à une «pédagogie de l'erreur»

Les difficultés des élèves à anticiper

- Appréhender les déplacements relatifs
- Interpréter les touches de rotation
- Anticiper l'orientation du robot

D'autres utilisations du robots?

