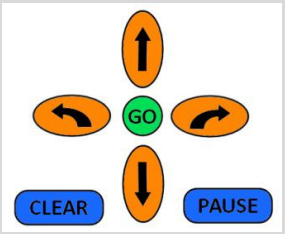
Nos activités avec le robot BeeBot



La BeeBot est une abeille et un robot.
Elle se programme avec des boutons qui se trouvent sur son dos.



Parler des robots

Découvrir le fonctionnement de BeeBot.

A quoi sert chacun des boutons. Tester et observer ce qui se passe quand on appuie un bouton une fois, plusieurs fois, quand on appuie plusieurs boutons.

Avancer, reculer, tourner à droite, tourner à gauche, effacer,

EXPLORER l'ESPACE

En se situant ou en situant des objets à l'aide de systèmes de repérage…
En effectuant et décrivant ses propres déplacements ou des déplacements d'objets…
En déterminant la position d'un objet selon différents points de repère …

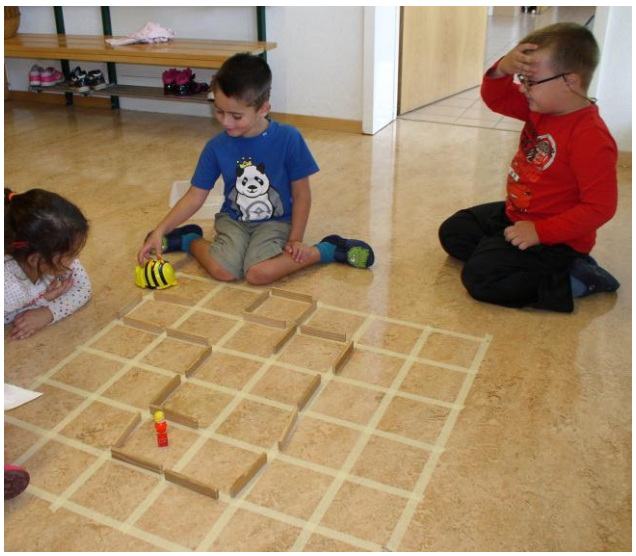
Aller chercher des smarties.

Se déplacer vers un personnage sans obstacle, puis avec obstacles (plots et kaplas)



Se déplacer dans un labyrinthe.

Construire un labyrinthe avec des kaplas et programmer les abeilles pour le traverser ou pour aller dans une case donnée.



BeeBot le pirate.

Programmer l'abeille pour qu'elle aille sur la case représentée par l'image… jusqu'à arriver au trésor.





REPRESENTER DES PHENOMENES TECHNIQUES, DES SITUATIONS MATHEMATIQUES

En menant des observations répétées, en formulant des hypothèses sur une problématique…

En triant et en organisant des données…

En confrontant et en communicant ses observations, ses résultats…

En explorant, en se posant des questions…

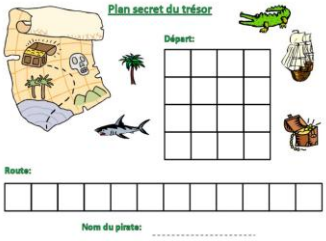
Course de voiture

Programmer BeeBot pour se déplacer sur le circuit. D'abord petit à petit, puis pour essayer de faire le tour du circuit en une fois.



D'après un plan, coder la programmation sous forme d'une suite de flèches.

Pour vérifier, programmer la BeeBot et comparer son itinéraire avec celui du plan.



Jeu des échelles et des serpents

Lancer le dé et programmer BeeBot pour se diriger en suivant les cases numérotées, monter une échelle ou descendre le serpent.





Tracer un itinéraire et le coder.

Pour vérifier, programmer la BeeBot et comparer son itinéraire avec celui du plan.



SE SITUER DANS SON CONTEXTE SPATIAL ET SOCIAL

En explorant l'espace…

En se familiarisant avec la lecture de plans et de cartes…

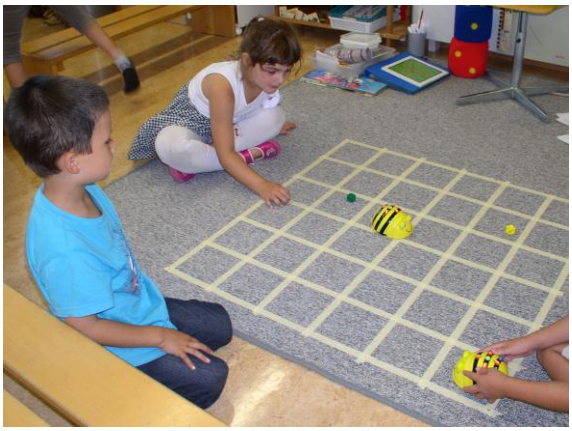
En utilisant des termes spécifiques liés à l'espace et à la géographie…

En s'orientant dans l'espace…

Fabriquer un nouveau tapis pour BeeBot « les maisons»

Tirer une carte avec le prénom d'un enfant et programmer BeeBot pour se rendre dans sa maison.





La Tour prend garde

Fabriquer une tour, placer des Kaplas pour ajouter des obstacles, et programmer BeeBot pour aller faire tomber la tour.



DEVELOPPER SES CAPACITES TRANSVERSALES

En collaborant activement, en communiquant avec ses camarades et en tenant compte de leur point de vue…

En analysant la situation, en émettant des hypothèses, en faisant des choix et en apprenant de ses erreurs …

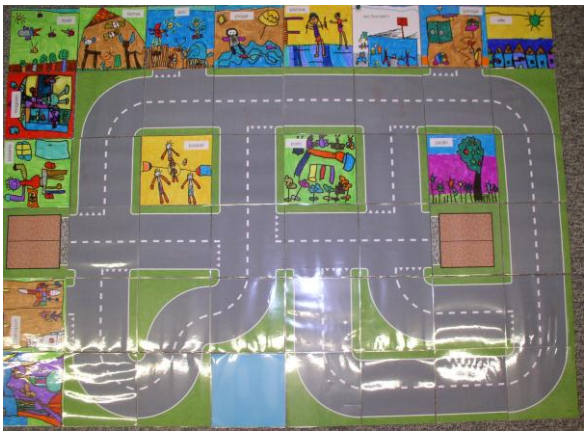
En partageant ses expériences …





Fabriquer un nouveau tapis pour BeeBot « un circuit dans la ville »

Se promener librement ou tirer une carte et programmer BeeBot pour se rendre à l'endroit indiqué sur la carte.



















ET ENCORE

Corps et mouvement *: en organisant et en utilisant des repères spatio-temporels,…*
Langues *: en mobilisant ses connaissances langagières et extra langagières, en identifiant et en repérant des mots, en se familiarisant avec les commandes de bases d'appareils « informatiques »,*