

# UTILISATION DES BEEBOTS EN CLASSE

Formations auprès des enseignants d'ULIS école  
- 21, 23 et 24 Novembre 2017 -





## Déroulement des 2 heures :

1. Evolution du numérique à l'école.
2. Une beebot qu'est ce que c'est ?
3. Découverte/Manipulation des beebots.
4. Réflexions en binôme sur les exploitations pédagogiques possibles.
5. Mise en commun du travail de réflexion de chaque binôme.
6. Exemples d'exploitations.



# 1 - Evolution du numérique à l'école

1985 : le plan informatique pour tous (IPT) – 1,8 milliards de francs investis (dont 1,5 pour l'achat de matériel) – accent mis sur la programmation avec Les langages BASIC et LOGO

1995 : « Le maître familiarise l'élève avec l'utilisation de l'ordinateur qu'il met au service des disciplines et dont il fait comprendre les différentes possibilités. »

2002 : Avènement des « technologies de l'information et de la communication » et du B2i (brevet informatique et internet)

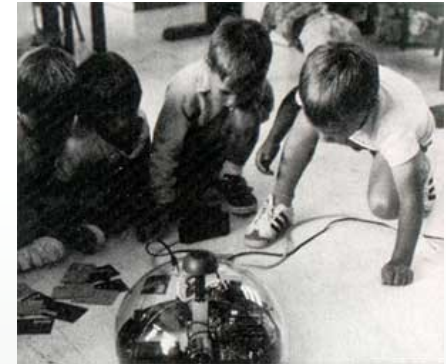
2008 : au cycle 3 on parle de culture numérique. Les TIC « sont utilisées dans la plupart des situations d'enseignement. » Le B2i est toujours en place.

# 1985 : la tortue LOGO

*« La plupart de ceux qui ont désiré mettre l'ordinateur au service de l'apprentissage ont posé la mauvaise question. Ils se sont, en effet, demandé quelle pédagogie permet l'ordinateur et non quel ordinateur il fallait construire, adapter ou exploiter dans certains de ses aspects, pour servir une pédagogie estimée de la meilleure qualité. »*

Gilbert de Landsheere

La tortue LOGO est un objet concret, permettant aux enfants de mieux réaliser les choses, puisqu'ils peuvent la toucher. Elle peut écrire des choses grâce à un stylo qui se trouve en son centre. Elle se pilote grâce à un système de cartes perforées qui redonne les informations de base du Logo, comme TD 90 (Tourne à Droite de 90 degrés) ou encore AV 10 (AVance de 10 cm).





# Et aujourd'hui ?

2015 : on ne parle plus de TIC mais de numérique. Que ce soit dans les programmes de cycle 2 ou 3, le numérique (au sens informatique du terme) est omniprésent.

**Au cycle 2**, on retrouve notamment : « dès le CE1, les élèves peuvent coder des déplacements à l'aide d'un logiciel de programmation adapté, ce qui les amènera au CE2 à la compréhension, et la production d'algorithmes simples. »

**Au cycle 3**, on retrouve notamment : « En mathématiques, ils apprennent à utiliser des logiciels de calculs et d'initiation à la programmation. » « Initiation à la programmation : Une initiation à la programmation est faite à l'occasion notamment d'activités de repérage ou de déplacement (programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran), ou d'activités géométriques (construction de figures simples ou de figures composées de figures simples). »

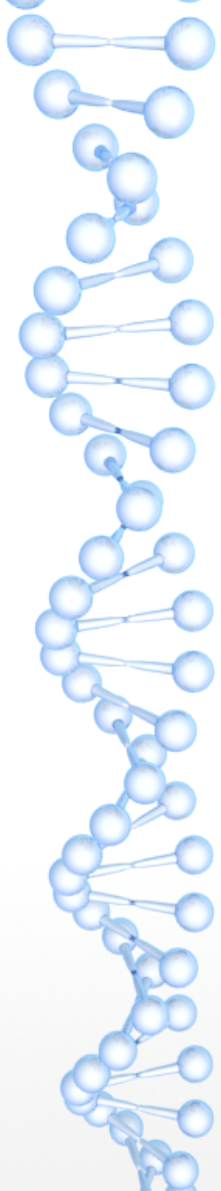
## 2 - Une BeeBot c'est quoi ?

Une BeeBot c'est une abeille robot qui permet aux élèves de cycle 1 - début cycle 2 (de la maternelle à l'élémentaire) de commencer à travailler sur la programmation informatique.

C'est un robot en forme d'abeille assez intuitif avec 7 touches qui lui permettent d'avancer, reculer, tourner à gauche, à droite, marquer une pause, effacer sa mémoire et démarrer.

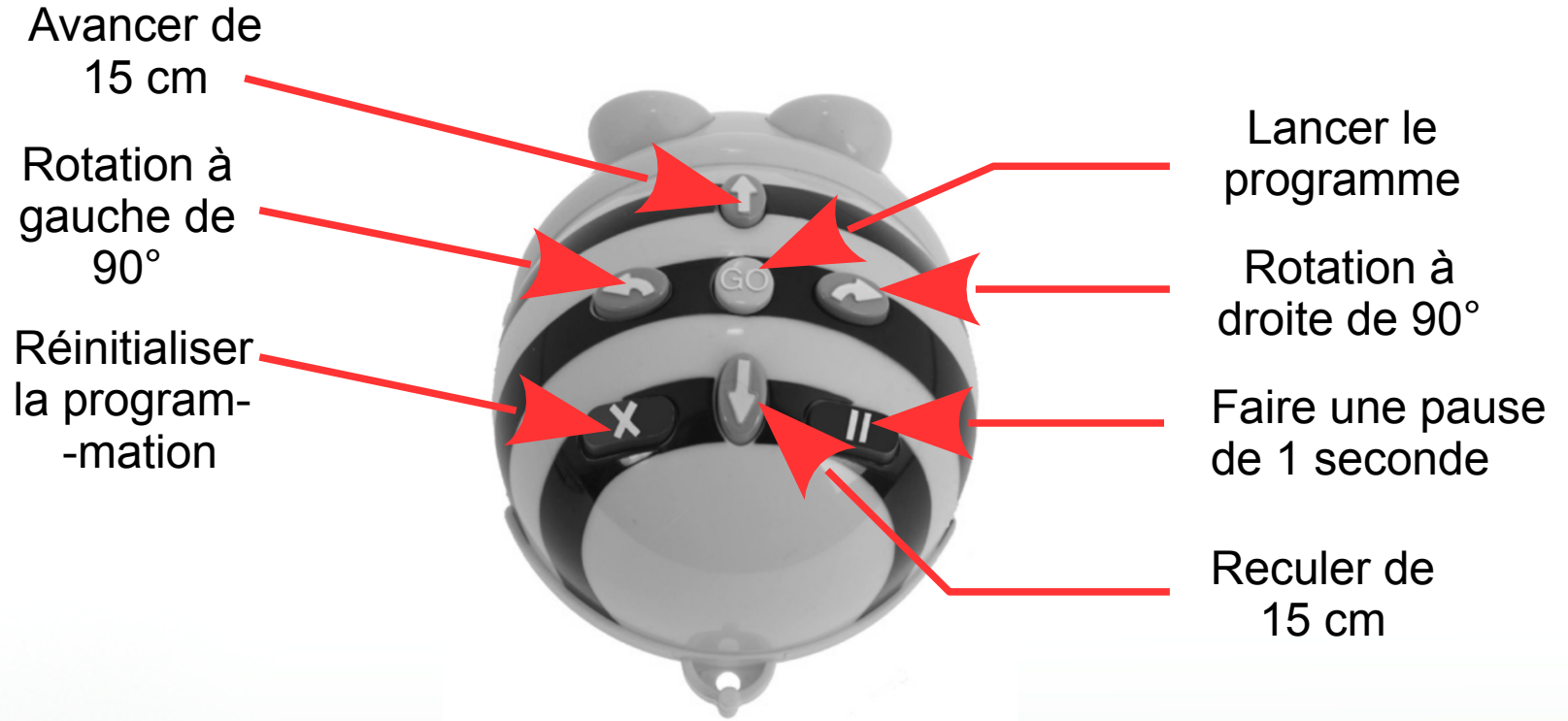
La BeeBot se déplace par pas de 15 cm. Héritière de la Tortue LOGO de 1985, elle n'a pas besoin d'ordinateur pour fonctionner.





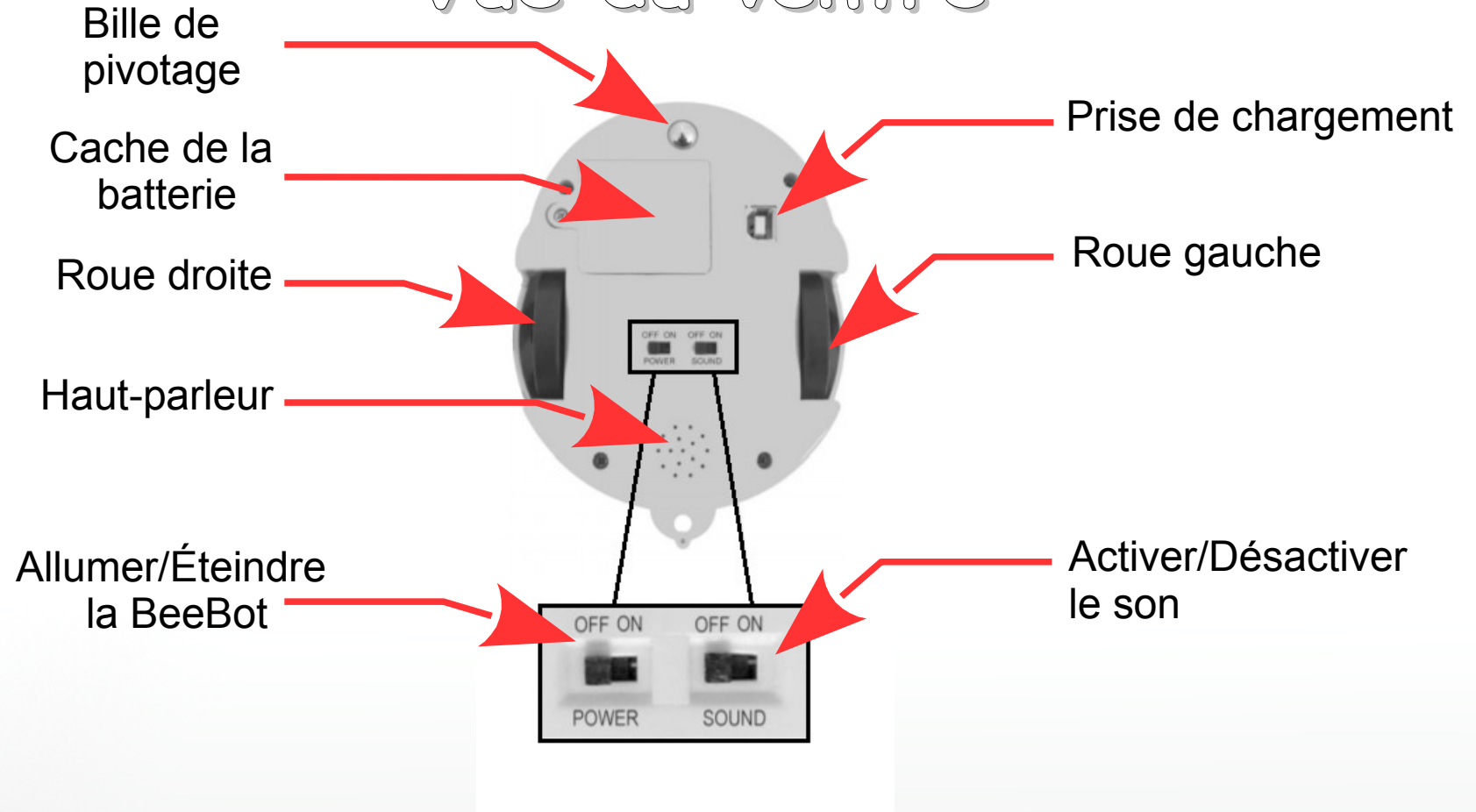
# 3 - Découverte/Manipulation des BeeBots

# Vue de dos



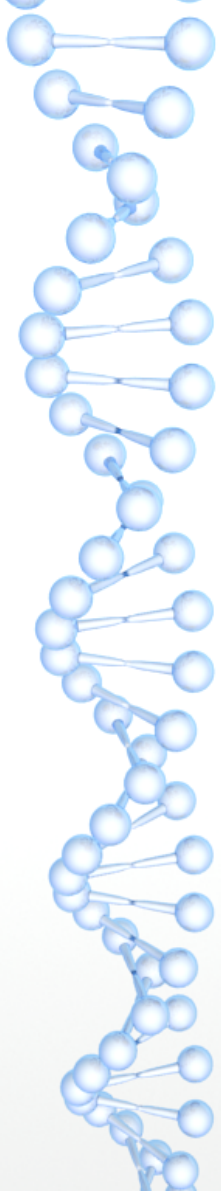


# Vue du ventre





## 4 - Réflexion sur les exploitations pédagogiques possibles.



## 5 - Mise en commun

# 6 - Exemples d'exploitations possibles

	1		8
6		5	
	9		3
4		2	
	7		10

arturicart.ch

le ballon			la guitare	le chien
la voiture		la maison		
	le tigre		le vélo	le cheval
le chat		l'arbre		le bateau
	le mouton		l'avion	le lapin
		le crayon		

arturicart.ch

a	b	c	d	e
f	g	h	i	j
k	l	m	n	o
p	q	r	s	t
u	v	w	x	y
GO	z	1	2	3

arturicart.ch