

LE NUMERIQUE au service des APPRENTISSAGES



**COMPTER LES CASES...
ESSAYER...CORRIGER**

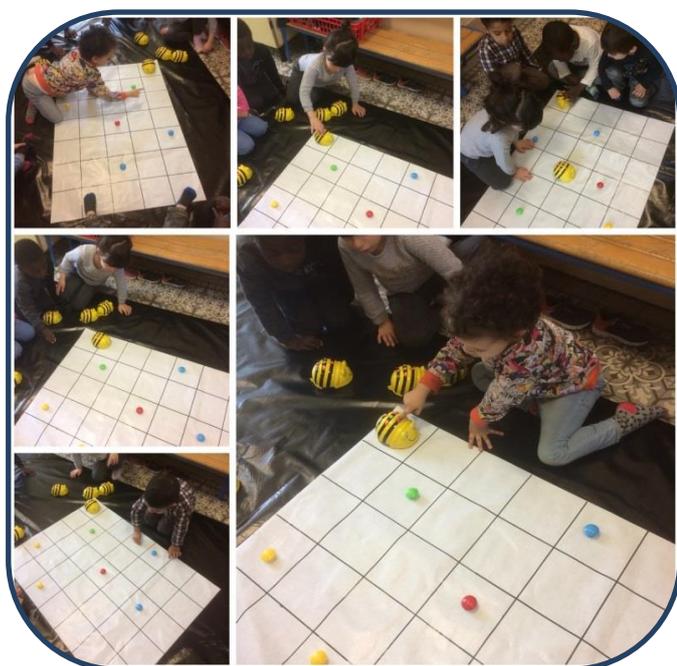
Voici Beebot (abeille-robot) ! Il implique une participation active des élèves. Il permet d'exercer et de développer de nombreuses compétences :

-  **Découvrir** un nouvel objet, le manipuler, le décrire, en prendre soin,
-  **Proposer** des explications (supposer, deviner, essayer, corriger...),
-  **Comprendre** le codage pour le déplacement de l'abeille (avancer, reculer, pivoter, s'arrêter),
-  **Anticiper** un parcours (compter les cases sur un quadrillage, coder avec les cartes disponibles, se diriger),
-  **Utiliser** Beebot pour apprendre les chiffres, les quantités, les lettres, se repérer dans l'espace),
-  **Apprendre** en groupe pour mieux comprendre, pour partager son savoir, pour aider,
-  **Echanger** entre camarades, **oser agir, oser se tromper, recommencer** ses essais,
-  **Evaluer** sa réussite d'après la cible visée...
-  Beebot s'utilise dans tous les domaines grâce aux pistes quadrillées et aux parcours à créer, à personnaliser.

AVANCER...

RECULER...

TOURNER...S'ARRÊTER



REFLECHIR SEUL-E ET ENSEMBLE

D'abord nous manipulons l'abeille pour savoir comment elle peut se déplacer. Nous appuyons sur les boutons avec des flèches. Ensuite il faut réfléchir pour que l'abeille bouge comme nous voulons.