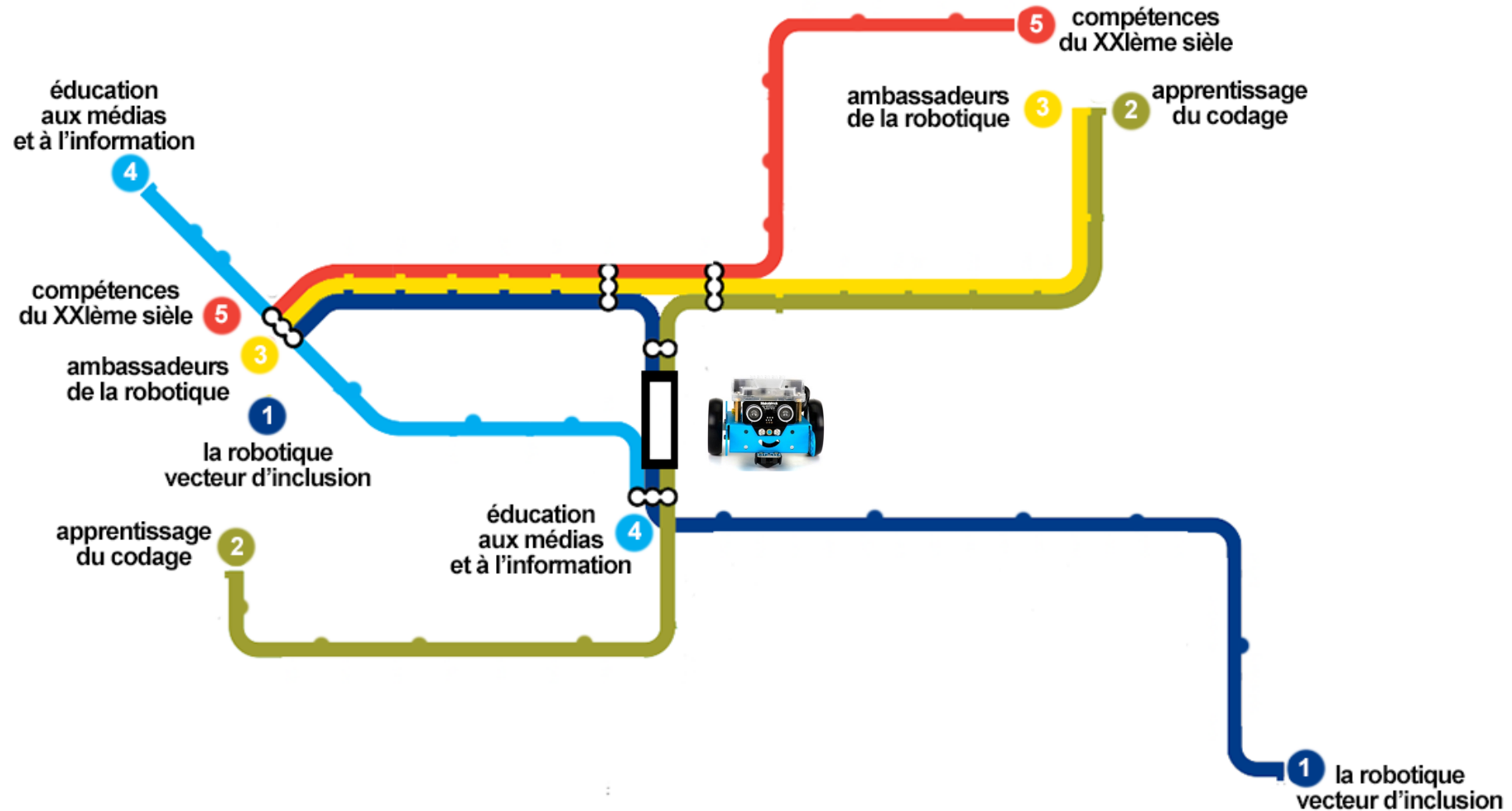
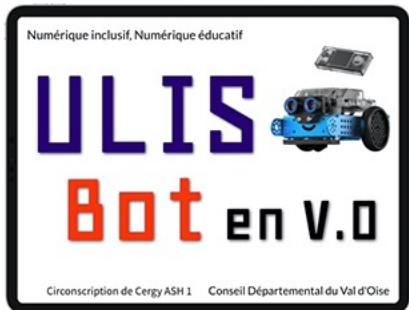


Appel à projet "Numérique inclusif, Numérique éducatif"

ULIS Bot en V.O

Domaines de compétences travaillés dans le cadre de la mise en oeuvre du projet.

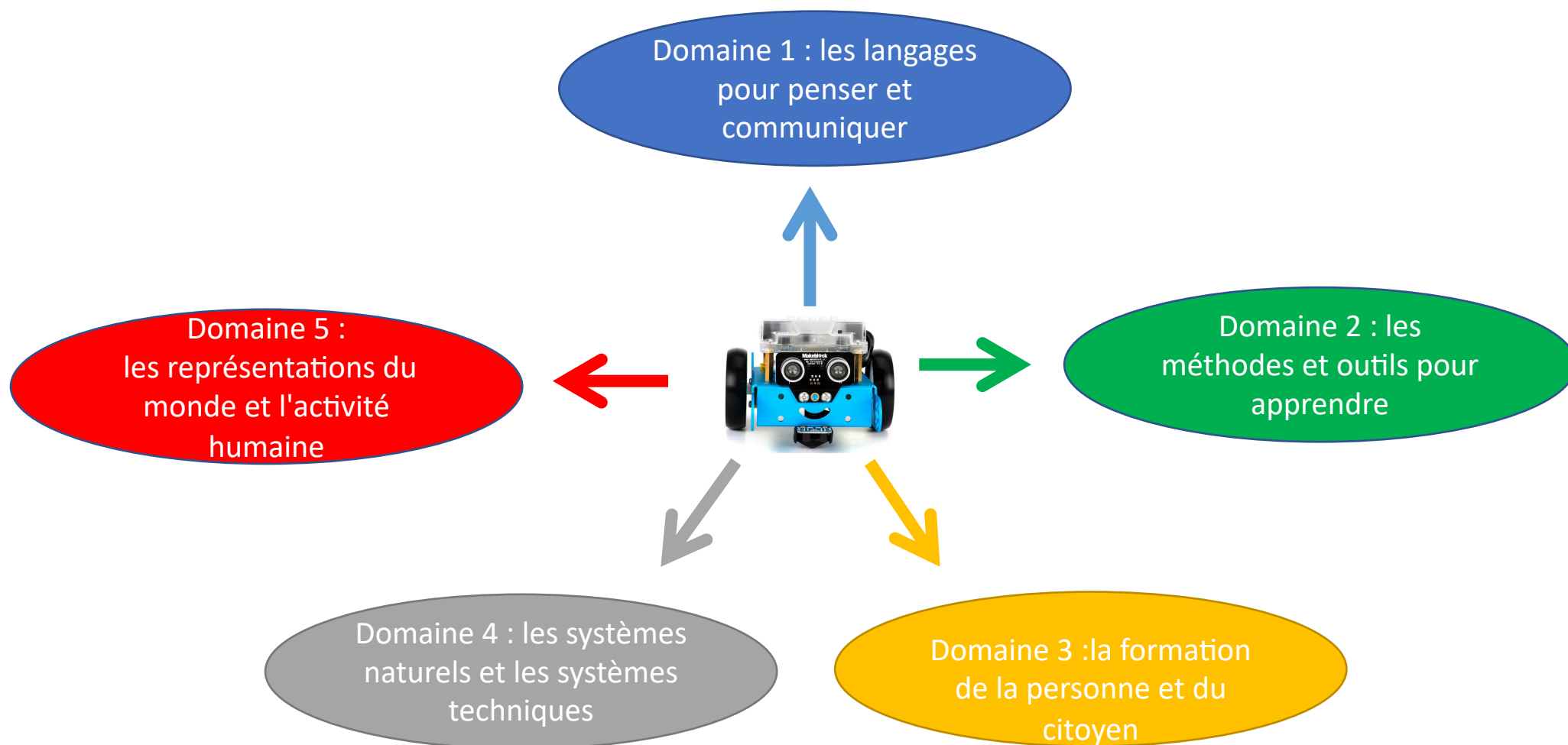


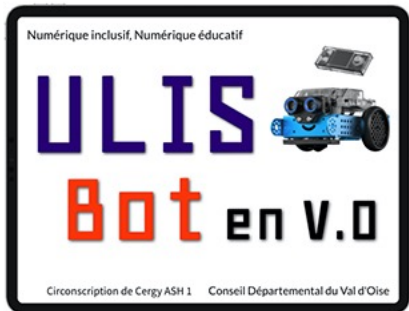


Appel à projet “Numérique inclusif, Numérique éducatif”

ULIS Bot en V.O

Codage et robotique : un support multi-domaines en référence au socle commun de connaissances, de compétences et de culture.





Appel à projet “Numérique inclusif, Numérique éducatif”

ULIS Bot en V.O

Domaines de compétences travaillés dans le cadre de la mise en oeuvre du projet.

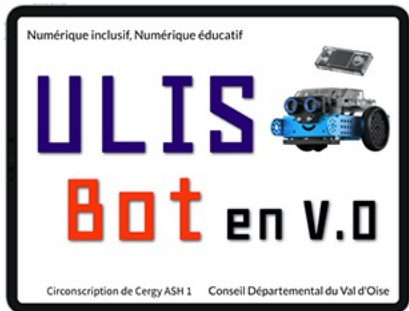


Domaine 1 : les langages
pour penser et
communiquer

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques

L'élève utilise les principes du système de numération décimal et les langages formels (lettres, symboles...) propres aux mathématiques et aux disciplines scientifiques, notamment pour effectuer des calculs et modéliser des situations.

Il lit des plans, se repère sur des cartes. Il produit et utilise des représentations d'objets, d'expériences, de phénomènes naturels tels que schémas, croquis, maquettes, patrons ou figures géométriques.



Appel à projet “Numérique inclusif, Numérique éducatif”

ULIS Bot en V.O

Domaines de compétences travaillés dans le cadre de la mise en oeuvre du projet.

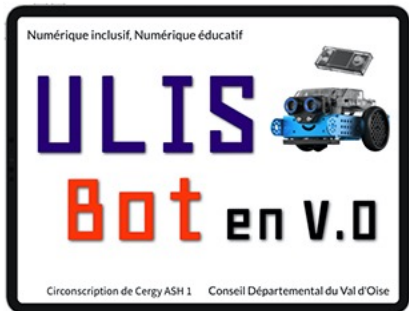


Domaine 2 : les
méthodes et outils pour
apprendre

Outils numériques pour échanger et communiquer :

L'élève sait mobiliser différents outils numériques pour créer des documents intégrant divers médias et les publier ou les transmettre, afin qu'ils soient consultables et utilisables par d'autres.

Il sait réutiliser des productions collaboratives pour enrichir ses propres réalisations, dans le respect des règles du droit d'auteur.



Appel à projet “Numérique inclusif, Numérique éducatif”

ULIS Bot en V.O

Domaines de compétences travaillés dans le cadre de la mise en oeuvre du projet.

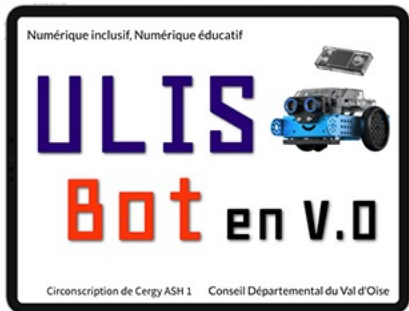


Domaine 3 : la formation
de la personne et du
citoyen

Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen

Responsabilité, sens de l’engagement et de l’initiative L’élève coopère et fait preuve de responsabilité vis à vis d’autrui. Il comprend l’importance de s’impliquer dans la vie scolaire (actions et projets collectifs).

L’élève sait prendre des initiatives, entreprendre et mettre en oeuvre des projets après avoir évalué les conséquences de son action.



Appel à projet “Numérique inclusif, Numérique éducatif”

ULIS Bot en V.O

Domaines de compétences travaillés dans le cadre de la mise en oeuvre du projet.

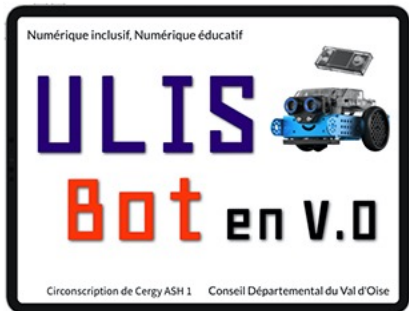


Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques

Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques

Démarches scientifiques : l'élève sait mener une démarche d'investigation. Pour cela, il décrit et questionne ses observations ; il prélève, organise et traite l'information utile ; il formule des hypothèses, les teste et les éprouve ; il manipule, explore plusieurs pistes, procède par essais et erreurs ; il modélise pour représenter une situation ; il analyse, argumente, mène différents types de raisonnements (par analogie, déduction logique...) ; il rend compte de sa démarche.

Conception, création, réalisation : l'élève imagine, conçoit et fabrique des objets et des systèmes techniques. Il met en œuvre observation, imagination, créativité, sens de l'esthétique et de la qualité, talent et habileté manuels, sens pratique, et sollicite les savoirs et compétences scientifiques, technologiques et artistiques pertinents.



Appel à projet “Numérique inclusif, Numérique éducatif”

ULIS Bot en V.O

Domaines de compétences travaillés dans le cadre de la mise en oeuvre du projet.



Domaine 5 :
les représentations du
monde et l'activité
humaine

Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine Invention, élaboration, production

L'élève imagine, conçoit et réalise des productions de natures diverses, y compris littéraires et artistiques.

Pour cela, il met en œuvre des principes de conception et de fabrication d'objets techniques ou technologiques. Il utilise des schéma, des tutoriels, des guides de montage...